昭和59年2月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第2号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

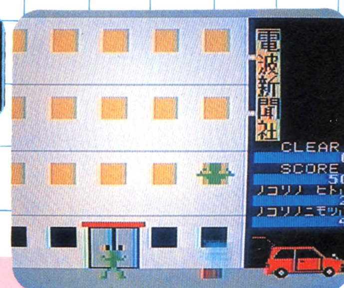
マイコンBASIC Magazine

1984 2
特別定価 ¥350

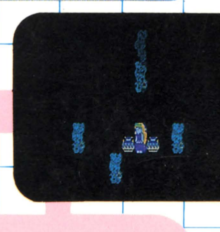
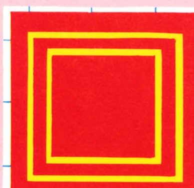


48機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

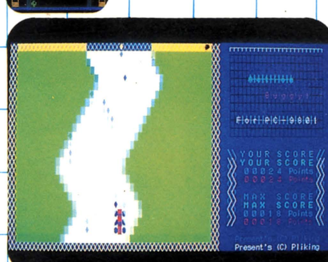
移植マスター大作戦19 プログラム㊙テクニック公開シリーズ第3弾!!
森 巧尚の「GAMETOPIA」

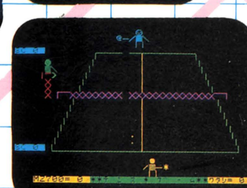
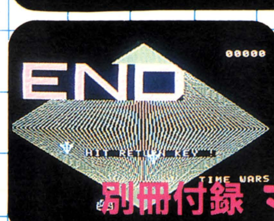









別冊付録 マイコン スーパーソフトマガジン

SHARP

“クリーン”コンピュータだから、PASCALマシンにも、開発マシンにも。

シャープのMZは、各種言語やソフトウェアが自由に入れ換えできる“クリーン”設計。その特長を存分に発揮させるためのシステムソフトも各種サポート。自由自在のシステムチェンジでより高度で多彩なコンピュータの世界が拡がります。

インタープリタ PASCAL

構造化プログラミング学習に

カセットテープベースで即実行型とするためインタープリタ方式を採用、BASICのように簡単に使えるPASCALです。再帰的記述や構造的アルゴリズム設計など標準PASCALの機能はほとんどもっており、構造化プログラミング学習に最適、これからPASCALを学ぼうという人にぜひ使っていただきたいソフトです。

●MZ-1Z004(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 12,000円

システムプログラム

テープベースのマシン語開発ツール

マシン語プログラムを開発するためのアプリケーションパッケージで、27種のコマンドを持つエディタ/マクロアセンブラ・K/C、1200→2200/2000コンバータ、リンカ、22種のコマンドをもつシンボリックデバッガ、PROMフォーマッタといった、システム開発には欠かせない4本のテープから成っています。スクロール速度の指定、TABの設定・解除などコントロールキーの機能も強化されています。

●MZ-1Z005(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 25,000円

倍精度BASIC

技術計算や事務処理計算に

単に数値データが倍精度になっているだけではなく、各種のアルゴリズム設計、データ処理、出力表示プロセスなどそれぞれに高機能を実現。また同時に高速処理を指向した設計で、ビギナーはもちろん、高度な各種プロフェッショナルプログラミングも縦横に駆使でき、ビジネスにも存分に活かせます。

●MZ-1Z003(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格　7,000円
●MZ-2Z003(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン)標準価格 12,000円

フロッピーDOS

本格的マシン語プログラムづくりに

ディスクによるプログラム開発を容易にする本格的ツール。Z80の命令をフルに利用し、メモリ効率やスピードもアップ。さらにスクリーンエディタ、Z80マクロアセンブラ、リンカ、デバッガ、PROMフォーマッタをもつ他、実数型と整数型のふたつのBASICコンパイラという高水準ソフトも付属。ファイル操作のコマンドも豊富、またプログラム開発には恰好のユーティリティも数多く備えています。

●MZ-2Z004(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン)標準価格 50,000円

マシンランゲージ

気軽にマシン語にアタック

マシン語のプログラムを入力したり、見たり、動かしたりできるマシン語モニタプログラム。MZ-2200/2000に付属のマシン語モニタの機能を強化した16のコマンドや簡単なデバッグ機能ももっています。コントロールキーの機能も強力で、マシン語サブルーチンの作り方などを学習中の人に最適な、使いやすいプログラムです。

●MZ-1Z006(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 7,000円

LOGO

新しい時代の言語

LOGO(ロゴ)は、アメリカで開発され、いま世界中で話題の新言語。60°曲がって5歩進め……とか、同じ四角をくり返せ……とか、複雑な図形も人間の考える通りにいとも簡単に描くことができ、初めてパソコンにふれる人にとって、もっともふさわしい言語だともいわれています。コンピュータの知識がなくても、気軽にプログラムが組めます。

●MZ-LOGO(MZ-2200/2000、テープバージョン) 9,800円。
㈱日本ソフトバンクより発売中。



パーソナルコンピュータ

MZ-2200

標準価格128,000円

〈主な拡張用オプション〉●データレコーダ MZ-1T02 標準価格 19,800円 ●ミニフロッピーディスクドライブ(インターフェイスおよび接続ケーブル付属) MZ-1F07 標準価格 158,000円 ●80桁シリアルプリンタ MZ-1P07 標準価格 79,800円 ●12型グリーンディスプレイ MZ-1D12 標準価格 32,000円 ●14型カラーディスプレイ MZ-1D15 標準価格72,000円 ●漢字ROM MZ-1R13 標準価格41,800円 ●16ビットボードキット MZ-1M01 標準価格 78,000円 ▶プリンタとの接続にはインターフェイスおよび接続ケーブル(各別売)が必要です。●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションのデータレコーダMZ-1T02が必要です。●写真のデータレコーダMZ-1T02および12型グリーンディスプレイMZ-1D12はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。

TV提供番組「パソコンサンデー」——MZ-2200を使った講座好評放映中!!

毎週日曜以下の放送局で好評放映中●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:25～24:55●びわ湖放送11:25～11:55●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00 ※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)発売中!! 司会:大和田獏／斎藤とも子・講師:Dr.パソコン宮永好道……………以下の放送局ではMZ-700を使った講座放映中●北海道放送24:00～24:30●東北放送24:00～24:30●新潟放送7:15～7:45●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:25～24:55●京都放送17:30～18:00●山陽放送24:05～24:35●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:26～24:56●琉球放送24:00～24:30●山梨放送7:30～8:00

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2200
MZ-700
ベーシックマガジン

あなたの700を、コントロールタワーにする プレイボックス登場。



MZ-700シリーズでゲームを楽しむ、プログラミング学習をする……。そうした一般的な使い方だけでは物足りなくなったユーザーに、ぜひおすすめしたい多機能ユニットがMZ-1U03です。スイッチオンBASICや多目的メモリとして活用できるC-MOSスタティックRAMボード(MZ-1R12 標準価格 35,000円)をはじめ、各種インターフェイスが最大3枚まで装着できる拡張ユニットとしての機能のほかに、入力6個、出力6個のリレーボックスとしての機能を持ち、オーディオ機器やビデオデッキを接続してAVシステムを構築したり、テレビ、照明などを制御するHA(ホームオートメーション)への展開と、あなたのアイデア次第でさまざまに活用できます。コントロールもBASICのIN命令や、OUT命令で簡単にプログラム。もちろん機械語でもOKです。さらにMZ-1U03では、ご覧のように鍵式の電源スイッチを採用。背面に装備した2個のACコンセントと連動させていますので、MZ-700の電源プラグをこのコンセントに接続しておけば、MZ-1U03側で電源のON、OFFができるわけです。いわば、誰にも触れさせないあなただけのMZ-700システムとでもいえるでしょうか。単なる拡張ユニットとはひと味違う機能でMZ-700の世界をさらに拡げるMZ-1U03は、パソコンの使い方に大きな可能性をひろげます。この未来指向の能力を存分に使いこなしてください。

●MZ-700シリーズ用拡張ユニット
MZ-1U03 標準価格 35,000円

〈主な仕様〉●インターフェイスカード:最大3枚まで装着可能●前面部入出力ターミナル:入力/内蔵リレーコイル 5V80mA(応答速度は定格電圧で5ms)、出力/内蔵リレー接点12V1A(応答速度は定格電圧で20ms)●オートリセット回路:内蔵、電源ON時100ms以上のリセットパルスを発生●サービスコンセント:2個(パワースイッチ連動、定格電圧AC100V定格電流1A)●外形寸法:幅220×奥行264×高さ86mm●重量:3kg●付属品:スイッチキー2個



パーソナルコンピュータ
MZ-700シリーズ

■MZ-711 標準価格 79,800円 ■MZ-721(データレコーダ内蔵) 標準価格 89,800円 ■MZ-731(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵) 標準価格 128,000円

〈主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAMのクリーンメモリシステム●高機能・高速CPU Z80A搭載●カラー対応BASIC装備●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵(MZ-731)●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●写真はMZ-731、14型カラーディスプレイMZ-1D05(標準価格69,800円)はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。●画面は「オーク」制作の"ダイヤモンド・チェイス"より。



機種別、目的別ソフト・ハード満載!
「MZアプリケーション」
Vol.5
定価300円(A4判144頁)
●お求めは最寄りのMZ取扱店へどうぞ。

●シャープパーソナルコンピュータMZシリーズには、この他、MZ-5500シリーズ(MZ-5521標準価格388,000円/MZ-5511標準価格288,000円/MZ-5501標準価格218,000円)、MZ-3500シリーズ(MZ-3531標準価格320,000円/MZ-3541標準価格410,000円)、MZ-2000があります。



パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵したので、プログラムやデータのアクセスが格段にスピードアップ。しかも操作は容易。抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば2ドライブ286Kバイトまで拡張できます。

●買ったその日からホームワープロ。
1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーし、買ったその日からホームワープロとして楽しめます。専用プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスターしました。

●色彩あざやかな表示、カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。
インタフェース内蔵なので、別売スーパーインポーズユニットを接続するだけで合成ができます。

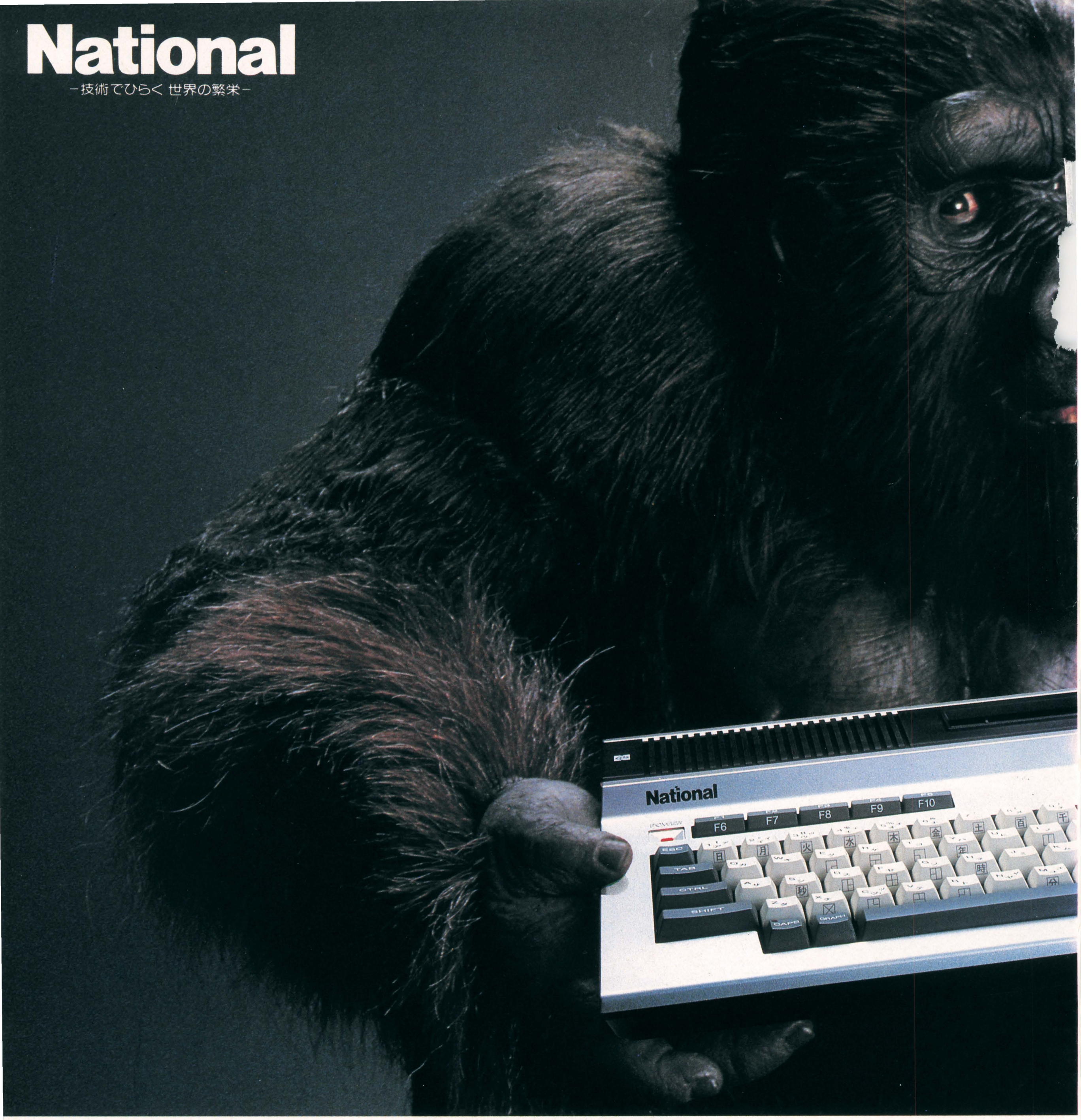
●メロディアスに演奏、ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSI内蔵により、8オクターブ、三重和音の演奏ができます。

●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。
RAM64KB、ROM96KB(BASIC＋マシン語32KB、漢字ROM32KB、キャラジェネ16KB、音声データ16KB)実装の大容量メモリです。
●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU μPD8049(8MHz) ●スクリーン構成/40文字×20行 ●CRT/RGB、セパレート出力方式(PC-60M43により15色表示可能)、コンポジット出力方式、RF出力方式 ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。
1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(パソカルク)ミュージック・ユーティリティ
3.4.5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)



C&C
Creative Life
鉄矢のデジタル日記
日記も手紙もパソコンで打つ今日この頃。
思いを、画面に打ちこんでいく。自分の言葉が、活字になる。
言葉がふしぎと輝いてくる。別の自分に出会ったような、ときめきがある。
思いをカタチにするパソコン、PC-6601。NEC発、暮らしの中へ。
陽に焼けた旅人は
僕を追い越し
夕日に向かって
鮮やかな影となる。
鉄 矢
フロッピィ内蔵パソコン
新発売
NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601本体標準価格143,000円
14型カラーディスプレイPC-60M43 標準価格65,800円
ディスプレイ置台PC-66M75 ……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401 ……標準価格39,800円
日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000(代)
PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体
PC-100シリーズ
PC-9800シリーズ PC-9801E
PC-9800シリーズ PC-9801
PC-9800シリーズ PC-9801F
N5200 モデル05



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

MSXはパソコンの未来規格です。 ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいったものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、コングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。 パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングコングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです。 14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。

君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。 2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインターフェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム拡





MSXパソコン。

張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジも生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いながら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232㎜▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業㈱ SBC部 MBM係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSX はマイクロソフト社の商標です。

ナショナル 松下電器

キングコング™*

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ(新発売)

信頼と創造の富士通

つき合い いいね、X。(エックス)

富士通のMSX新発売。



MSXマークはマイクロソフトの商標です。

友だちづき合いできるパソコン《FM-X》

ニュースです。話題です。富士通から、話題のMSX対応のパソコンが出ました。名前は《FM-X》。ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。MSX-BASIC搭載。16色カラーグラフィック表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能。カートリッジスロットを装備etc。家庭用TVや、お手持ちのスピーカーと接続して、だれもが簡単に、すぐ楽しめます。いわば親しい友だちづきあいできるパソコン《FM-X》。ここから楽しいパソコンの世界がひろがります。

《FM-7》とつなげば、なお楽しい。

《FM-X》は、《FM-7》とつなぐことにより、ユーザエリアが32KBに拡張。《FM-7》側のプリンタが使用できます。また、《FM-7》の拡張BASICにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるスプライト機能が実現。8オクターブ3重和音の立体感あふれるステレオサウンドも楽しめます。

新発売



友達みたいなパソコン

FM-X
エックス

¥49,800(本体価格)

FM-7で、FM-Xのモニターになろう。

（人気No.1）　（話題独占）



さらに盛りあがるぞハードとソフト。

発売以来、大人気、大好評の富士通の興奮パソコン《FM-7》。人気・実力No.1をうらづける、豊富な機能のハードとますます充実するソフト。価格も手頃。三拍子そろって、全国の青少年を、ビジネスマンを、おおいに盛りあがらせています。

締切り迫る1/31まで

富士通

君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。抽選により200名様、なんと期間は1年間。このビッグチャンスを、お見逃しなく。

●応募要項　《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に ①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(＝S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。

＊発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社 半導体統轄営業部 〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161



人気No.1の興奮パソコン

FM-7 セブン

¥126,000

(本体価格・簡易言語ソフト付)

MSX **FM-X** エックス

SONY

3.5インチフロッピー搭載。8種のソフトウェア付属。誰でも操作できるソフトウェアプレーヤー、SMC-777(スリーセブン)。

●パソコンを誰でも使えるソフトウェアプレーヤーにするために、ソニーは3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブを搭載。種々のディスクをこのドライブに入れ、表示される目次を選択するという手軽さでパソコンを楽しめます。●SMC-777は手にした日から使いこなせるようにオリジナルディスクを標準装備。ソニー独自の777-BASIC、次世代の新言語として注目のDr.Logo※、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、実用簡易言語777-MEMO、3種類のゲーム、の8つのソフトウェアが カーソルキーで簡単に選べ、すぐ楽しめます。●SMC-777はカラーパレット(別売)を使用すると、なんと4096色のなかから好みの16色を選べます。単色を選んだ場合は、16の輝度表示ができるため、本格的な3次元グラフィックスを描くことが可能。ソニーの美しさです。●SMC-777はカセット、プリンター、ジョイスティックなどと接続可能。拡張ボードや拡張ユニットを使えば、さらに高性能マシーンになります。●SMC-777は必要最小限のものがすべて含まれているオールインワンパッケージ。(テレビまたはモニターとの接続は別売品が必要です)



聖子のパソコン。ひとびとのヒットビット。

SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT SMC-777

❶



❷



3.5インチマイクロフロッピーディスク

ソニーのパソコン。新登場。

❶トリニトロン・カラーディスプレイKX-13CD1 ¥89,800 ❷SONY PERSONAL COMPUTER SMC-777 ¥148,000 ※Dr. Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。

●HIT BITのカタログがあります ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、お申込みください。〒141東京都大崎局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ係


CBS・ソニー松田聖子
私より、ちょっと賢い。
HiT BiT
SONY
PERSONAL
COMPUTER
HiT BiT
HB-55
MSX
データ・カートリッジ
③
④
⑤
⑥
住所録などのオリジナルソフトウェア搭載。MSX※規格のホームコンピュータ、HB-55。
③トリニトロン・カラーテレビプリズムKV-14D2 ¥57,800 ④SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ⑤データーコーダ TCM-3000D ¥14,800 ⑥ジョイスティック・コントローラー JS-55 ¥4,500
※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。
HIT BIT
カタログ請求券
ベーシックマガジ

TOSHIBA

"STUDY" ためになるソフトは、パソピア7だともっとためになる。

（※写真の大きさは同比率ではありません。）



●算数（4年～6年） T-2K41～43 各7,500円	●中学必修英単語 T-2251………3,800円	●世界史年表 T-2262………3,800円	●化学 T-2260………3,800円	●プロタイピスト T-7602………2,800円	●「いんぷっと学習」シリーズ T-2N07・T-2N03・T-2N11・T-2N09 各3,600円	●「まんてんくん」シリーズ T-2V01～06 各9,800円

"GAME" おもしろいソフトは、パソピア7だともっとおもしろい。



●ドア・ドア T-1E01………3,800円	●バルジ大作戦 T-1N02………4,500円	●アイスブロック T-1M01………3,000円	●アルフォス T-1E03………4,800円	●ギャラクトロン T-1Q07………3,600円	●白鳥座GII T-1J02………3,500円	●ゼロファイター T-1H22………3,800円	●遠武詰将棋（中級） T-1D03………4,000円

"BUSINESS"&"HOME USE" 役に立つソフトは、パソピア7だともっと役に立つ。



●WORK7D（紹介） 19,800円	●WORK7 T-4D01……12,800円	●飛鳥（日本語ワープロ） T-4502………9,800円	●アセンブラ・モニタ T-1608………9,800円	●EASY-CALC T-1607………9,800円	●クラシック名曲集Vol.1 PZA-487……3,000円	●マイコンアドレスノート T-7604………2,800円	●実用マイコン家計簿 T-7603……… 3,800円



ますます凄いぞ、パソピア7

"BOOK" 参考書を読めば、パソピア7をもっと楽しく活用できる。



●この他にも多数のソフト・出版物が販売されています。

またまたパソピア7が凄くなった。新発売のオプションで、活躍の場がさらに拡がった。

❶ **カラープリンタ《新発売》** カラーグラフィック画面をクッキリとコピーします。7色のカラー印字で美しさあざやか。グラフィックと文字の混在印字ができ、さらに、グラフィックは最大横640ドットの印字が可能です。

❷ **コンパクトフロッピーディスクユニット《新発売》** 小形軽量のボディ。個人ユースながら、記憶容量はA/B面各140KB。記憶媒体は、3インチで封書にも入れられるほど小形。しかも、業務にすぐ役立つソフトの簡易言語(EASY-CALC)が添付。



価格29,800円

❸ **ボイスユニット**(PA7381)**《新発売》** なんと音声を自由に録音／再生できるADM方式の音声合成装置。録音時間は最大16秒。音声を身につけて、パソピア7はますます活躍。

❹ **RAM RAC64KB**(PA7248) **価格56,000円《新発売》**



❶ 新発売 PA7291 価格123,000円

新発売 PA7232 価格69,800円 ❷

好評発売中 本体価格(PA7007) 119,800円

PASOPIAシリーズ

- ●パソピア16 ●パソピア7
- ●パソピア ●パソピア5
- ●パソピアミニ ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

ソフト充実 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル) 東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6758・6759までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券 PASOPIA7 マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝

TOMY

パソコンで過激なオモチャじゃ。



だから、ハチャメチャ進化中。

ボンブマンから始まったゲームカートリッジ。四人麻雀の登場でついに21本になりました。ますます楽しみがふくらむぴゅう太。何から楽しもうか、迷ってしまいそうです。それに待望のオリジナルソフトテープも新発売。一本につき2種類のソフト入り。お値段も1本1,000円とお手頃です。まさに楽しみつきないぴゅう太です。

TOMY 16BIT GRAPHIC COMPUTER

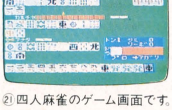
さらにシステムアップした

ぴゅう太

●本体●ジョイコントローラ2台●スイッチボックス●RFケーブル●オーディオカセット接続ケーブル●オペレーションマニュアル　**59,800円**（標準小売価格）



■ゲームカートリッジの紹介　㉑四人麻雀（写真右）⑳バミューダ・トライアングル⑲Mr. Do! ⑱トロン ⑰メイズパトロール ⑯ガッタンゴットン ⑮ジャングラー⑭プーヤン⑬ミッキーアスレチックランド ⑫ドンパン ⑪ミステリーゴールド ⑩トラフィックジャム ⑨ミッションアタック ⑧マリンアドベンチャー ⑦ナイトフライト ⑥スクランブル ⑤フロッガー ④ターピン③ザウルスランド②モンスターイン①ボンブマン　各4,800円。（標準小売価格）■システム拡張をはじめぴゅう太に関するお問い合わせは、官製ハガキに雑誌名・何月何日号・住所・氏名・年令・職業を明記の上、〒124 東京都葛飾区立石3-19-3トミーホンデンビル（株）トミーパソコン事業部まで。カタログをお送りします。



㉑四人麻雀のゲーム画面です。

新発売！

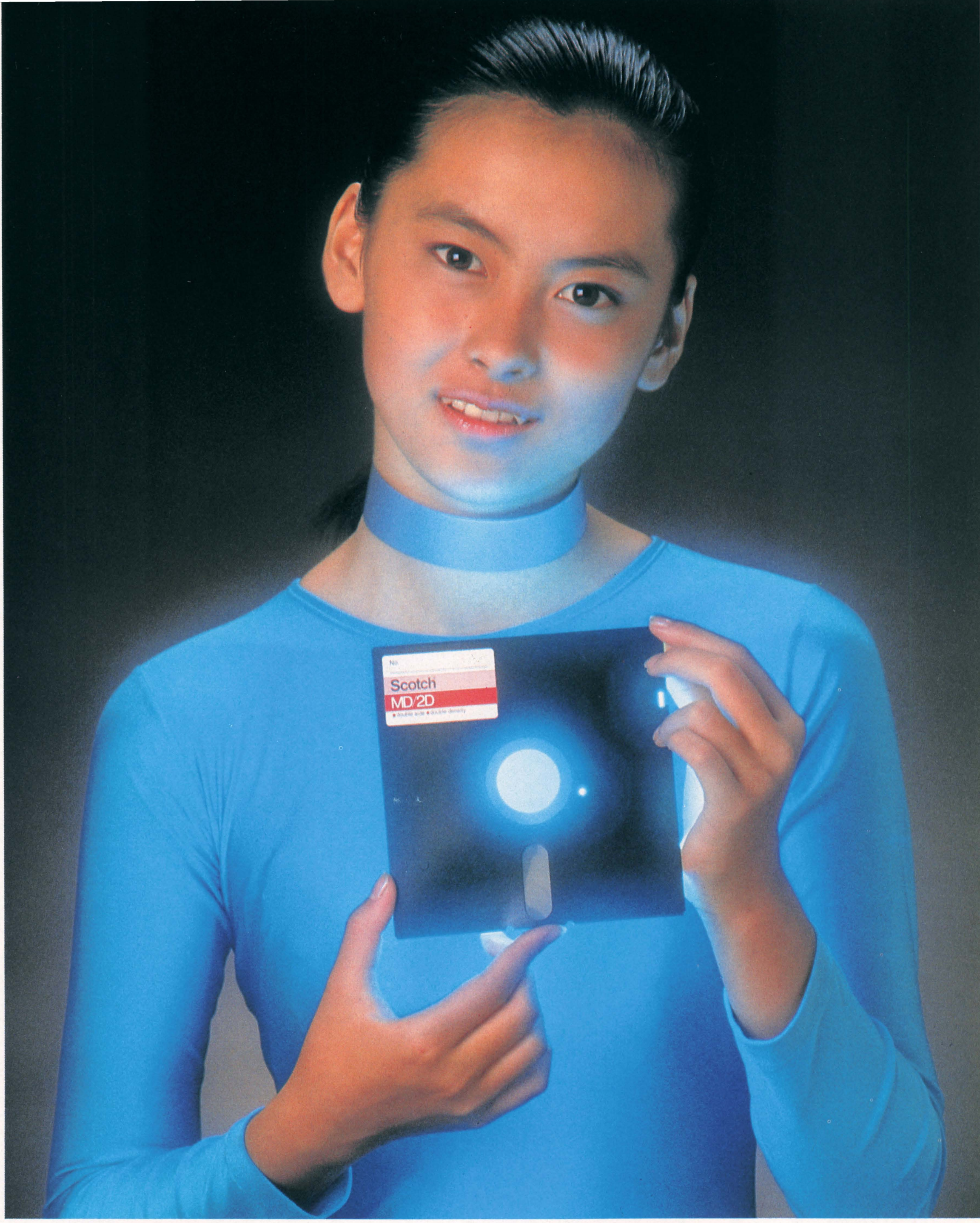
ぴゅう太専用オリジナルソフトテープ

- A；算数教室/B；数の学校
- A；ラクガキボード/B；ファッションプレート
- A；一発逆転魚雷戦/B；UFOアタック

各1,000円（標準小売価格）



私タチハ、デジタルDJ。



情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。同じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタルディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランスしています。

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

■■■コンピュータにワープロに■■■
■■■■■デジタルノート■■■■■

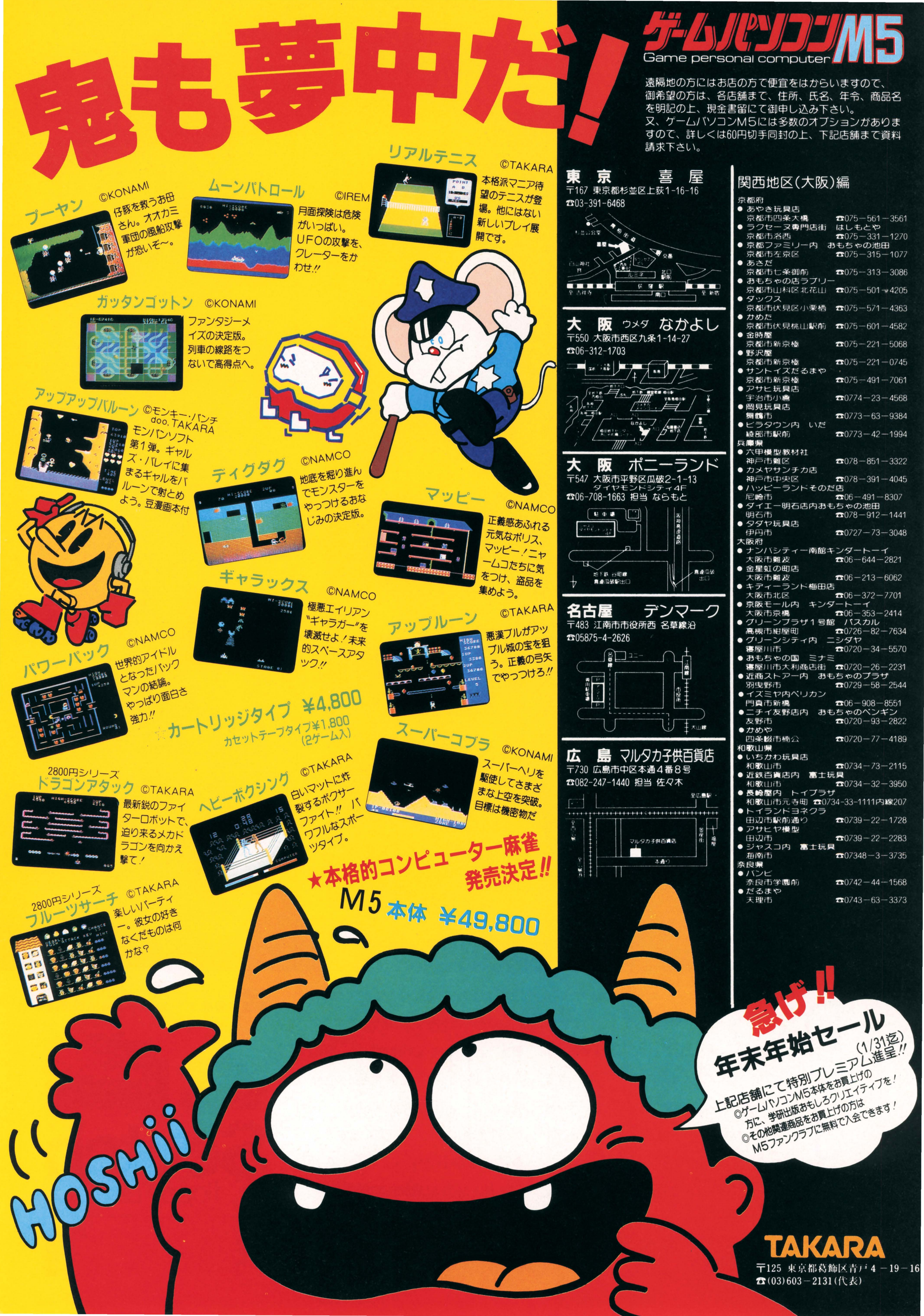


Scotch®
floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

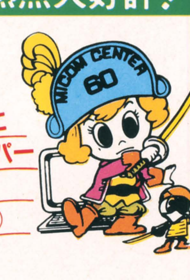
東京支店 ☎(03)403-1111　大阪支店 ☎(06)305-3133　仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521　福岡支店 ☎(092)531-4333　広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411　札幌営業所 ☎(011)644-7411　沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M


鬼も夢中だ!
ゲームパソコンM5
Game personal computer
遠隔地の方にはお店の方で便宜をはからいますので、御希望の方は、各店舗まで、住所、氏名、年令、商品名を明記の上、現金書留にて御申し込み下さい。
又、ゲームパソコンM5には多数のオプションがありますので、詳しくは60円切手同封の上、下記店舗まで資料請求下さい。
プーヤン ©KONAMI
仔豚を救うお母さん。オオカミ軍団の風船攻撃が恐いぞ〜。
ムーンパトロール ©IREM
月面探険は危険がいっぱい。UFOの攻撃を、クレーターをかわせ!!
リアルテニス ©TAKARA
本格派マニア待望のテニスが登場。他にはない新しいプレイ展開です。
ガッタンゴットン ©KONAMI
ファンタジーメイズの決定版。列車の線路をつないで高得点へ。
アップアップバルーン ©モンキー・パンチ doo, TAKARA
モンパンソフト第1弾。ギャルズ・バレイに集まるギャルをバルーンで射とめよう。豆漫画本付
ディグダグ ©NAMCO
地底を掘り進んでモンスターをやっつけるおなじみの決定版。
マッピー ©NAMCO
正義感あふれる元気なポリス、マッピー!ニャームコたちに気をつけ、盗品を集めよう。
ギャラックス ©NAMCO
極悪エイリアン"ギャラガー"を壊滅せよ!未来的スペースアタック!!
パワーパック ©NAMCO
世界的アイドルとなったパックマンの結論。やっぱり面白さ強力!!
アップルーン ©TAKARA
悪漢ブルがアップル城の宝を狙う。正義の弓矢でやっつけろ!!
☆カートリッジタイプ ¥4,800
カセットテープタイプ¥1,800 (2ゲーム入)
2800円シリーズ
ドラゴンアタック ©TAKARA
最新鋭のファイターロボットで、迫り来るメカドラゴンを向かえ撃て!
ヘビーボクシング ©TAKARA
白いマットに炸裂するボクサーファイト!! パワフルなスポーツタイプ。
スーパーコブラ ©KONAMI
スーパーヘリを駆使してさまざまな上空を突破。目標は機密物だ
★本格的コンピューター麻雀発売決定!!
2800円シリーズ
フルーツサーチ ©TAKARA
楽しいパーティー。彼女の好きなくだものは何かな?
M5 本体 ¥49,800
HOSHii
東京 喜屋
〒167 東京都杉並区上荻1-16-16
☎03-391-6468
大阪 ウメダ なかよし
〒550 大阪市西区九条1-14-27
☎06-312-1703
大阪 ポニーランド
〒547 大阪市平野区瓜破2-1-13
ダイヤモンドシティ4F
☎06-708-1663 担当 ならもと
名古屋 デンマーク
〒483 江南市市役所西 名草線沿
☎05875-4-2626
広島 マルタカ子供百貨店
〒730 広島市中区本通4番8号
☎082-247-1440 担当 佐々木
関西地区(大阪)編
京都府
● あやき玩具店 京都市四条大橋 ☎075−561−3561
● ラクセーヌ専門店街 はしもとや 京都市洛西 ☎075−331−1270
● 京都ファミリー内 おもちゃの池田 京都市左京区 ☎075−315−1077
● あさだ 京都市七条御前 ☎075−313−3086
● おもちゃの店ラブリー 京都市山科区北花山 ☎075−501−4205
● ダックス 京都市伏見区小栗栖 ☎075−571−4363
● かめた 京都市伏見桃山駅前 ☎075−601−4582
● 金時屋 京都市新京極 ☎075−221−5068
● 野沢屋 京都市新京極 ☎075−221−0745
● サントイズだるまや 京都市新京極 ☎075−491−7061
● アサヒ玩具店 宇治市小倉 ☎0774−23−4568
● 岡見玩具店 舞鶴市 ☎0773−63−9384
● ピラタウン内 いだ 綾部市駅前 ☎0773−42−1994
兵庫県
● 六甲模型教材社 神戸市灘区 ☎078−851−3322
● カメヤサンチカ店 神戸市中央区 ☎078−391−4045
● ハッピーランドそのだ店 尼崎市 ☎06−491−8307
● ダイエー明石店内おもちゃの池田 明石市 ☎078−912−1441
● タダヤ玩具店 伊丹市 ☎0727−73−3048
大阪府
● ナンバシティー南館キンダートーイ 大阪市難波 ☎06−644−2821
● 金星虹の町店 大阪市難波 ☎06−213−6062
● キディーランド梅田店 大阪市北区 ☎06−372−7701
● 京阪モール内 キンダートーイ 大阪市京橋 ☎06−353−2414
● グリーンプラザ1号館 パスカル 高槻市紺屋町 ☎0726−82−7634
● グリーンシティ内 ニシダヤ 寝屋川市 ☎0720−34−5570
● おもちゃの国 ミナミ 寝屋川市大利商店街 ☎0720−26−2231
● 近商ストアー内 おもちゃのプラザ 羽曳野市 ☎0729−58−2544
● イズミヤ内ペリカン 門真市新橋 ☎06−908−8551
● ニチイ友野店内 おもちゃのペンギン 友野市 ☎0720−93−2822
● かめや 四条畷市楠公 ☎0720−77−4189
和歌山県
● いちかわ玩具店 和歌山市 ☎0734−73−2115
● 近鉄百貨店内 富士玩具 和歌山市 ☎0734−32−3950
● 長崎屋内 トイプラザ 和歌山市元寺町 ☎0734-33-1111内線207
● トイランドヨネクラ 田辺市駅前通り ☎0739−22−1728
● アサヒヤ模型 田辺市 ☎0739−22−2283
● ジャスコ内 富士玩具 海南市 ☎07348−3−3735
奈良県
● バンビ 奈良市学園前 ☎0742−44−1568
● だるまや 天理市 ☎0743−63−3373
急げ!!
年末年始セール (1/31迄)
上記店舗にて特別プレミアム進呈!!
◎ゲームパソコンM5本体をお買上げの方に、学研出版おもしろクリエイティブを!
◎その他関連商品をお買上げの方はM5ファンクラブに無料で入会できます!
TAKARA
〒125 東京都葛飾区青戸4−19−16
☎(03)603−2131(代表)

池袋東口に待望のマイコン大型サービス店　良心的営業方針は熱烈大好評！

マイコンセンター60



3万円以上お買い上げの方にもれなくオリジナルジャンパーをプレゼント！（2月末日まで）

下記の組合せは、ほんの一例です。本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。すべて断然ご有利なウルトラプライスにて皆さんの夢多きパソコンライフへの一助とさせていただきます。

本年もよろしくお願いします

夢のジョイント価格

"RGB14" カラーディスプレイ
データーレコーダー
●頭金なし、ボーナスなし

品　名	合計標価	特　価	月々(×48回)
NEC PC8001mkII	207,400円	179,000円	4,900円
富士通FM-7	210,400円	182,000円	5,000円
東芝PASOPIA 7	204,200円	164,000円	4,500円
日立MARK 5	202,400円	170,000円	4,600円
三菱マルチ8	210,600円	179,000円	4,900円
NEC PC-6001mkII	167,400円	150,000円	4,100円

■いずれもウィンター特価セール中

フロッピーディスク、プリンター　ウィンターセール

●ディスクドライブ		定価	特価
TF-10	PC用セット	¥141,800→	¥121,000
	FM用セット	¥139,600→	¥119,000
LFD550	PC用セット	¥160,000→	¥129,400
	FM用セット	¥170,000→	¥137,000
K305	PC用(新製品)	¥140,000→	¥124,000
NH200F	FM用(新製品)	¥159,800→	¥137,000

●プリンター		定価	特価
PR201		¥305,500→	¥271,000
FP-80K	PC用	¥201,300→	¥167,000
	標準型	¥196,600→	¥164,000
RP-80FT	PC用	¥111,500→	¥ 92,000
	標準型	¥110,800→	¥ 91,500
RP-80	PC用	¥ 96,500→	¥ 79,500
RITEMAN	FM用	¥ 92,300→	¥ 73,800

フロッピーディスクには、ケーブル・システムディスク付、又、ディスケット５枚サービス　プリンターはケーブル付、プリンター用紙1,000枚サービス！

天才のヒットビット SONY SMC-777

電源を入れるとモニターの画面にソフトウェアのメニューが出てきます。わずらわしい「ロード」作業をシャットアウト!!



- ●本体 SMC-777　148,000円
- ●カラーモニターKX-13CDI　89,800円
- ●カラーケーブルSMK-702　6,800円

合計標価 244,600円

（クレジット例）頭金0円 月々5,900円×48回㋭0円

シャープ MZ-2200



グリーンか、カラーか。
カセットか、
フロッピーか……。

自由に組める、コンポタイプMZ、登場。

- ●本体…………　128,000円
- ●モニター(MZ-1D15)　72,000円
- ●DR(MZ-1 2)……　19,800円

合計標価 219,800円
↓
ウルトラプライス

（クレジット例）
頭金0円㋭0円
月々6,700円×36回

シャープ パソコンテレビ X1c

いまコンピューターと映像のクロスオーバー
アクティブタイプ

使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。さらに、カラープロッタプリンタも装着可能。

本体	CZ-801C
14型カラーモニター	CZ-801D
チルト台	CZ-81T

合計標価 228,100円
↓
ウィンター特価 199,000円



バンダイ RX-78 GUNDAM

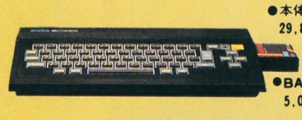


- ●本体 59,800円
- ソフト（エキサイト・ベースボール）6,000円

合計標価 65,800円 ➡ ウルトラプライス

（クレジット例）頭金0円

SEGA SC-3000



- ●本体 29,800円
- ●BASICレベルII 5,000円

合計標価 34,800円➡31,000円

華々しくデビューのMSX機（月々/15回払）

ナショナル	HB-55	54,800	3,500
SONY	CF-2000	54,800	3,500
東　芝	HX-10S	55,800	3,600
三　菱	ML-8000	59,800	3,900
サンヨー	MPC-10	74,800	4,900
日　立	H1	62,800	4,100
富士通	FM-X	49,800	3,200

お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム（配送料は完全無料）

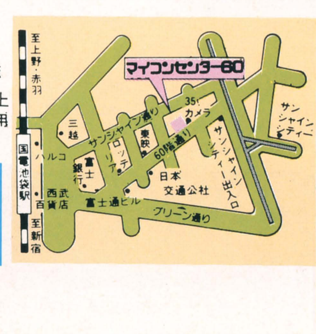
理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

●日本一安いクレジット1回～60回までの自由自在
ご来店、熱烈歓迎！ 朝10:00から、夜8:00まで！

お申し込み方法

①商品名(メーカー、型番)②合計金額③お支払方法(クレジット　現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望⑤お名前⑥年令⑦ご住所⑧電話番号⑨お職業⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい お金のやりとりは１円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店　普通口座No.2706052にお振込下さい　※送金手数料は差引OK　※口座名：㈱マイコンセンター

お問い合せ
お申し込みは
マイコンセンター60 ☎03-980-1360(代)
BN係
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5（サンシャインシティー出入口前）

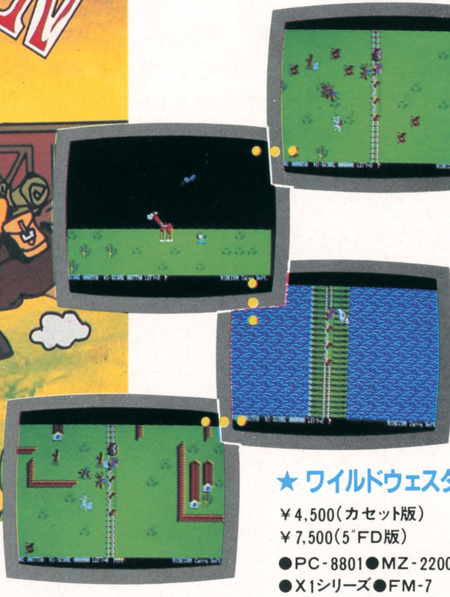




NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ

ソフトなのに歯が立たない。

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。

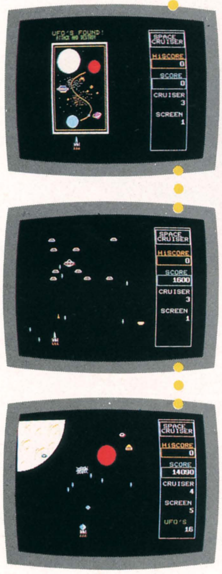


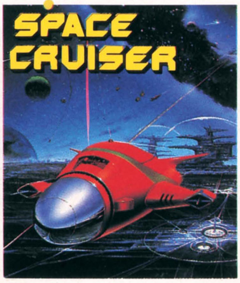
★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。列車は線路に置かれた岩のため停止。ギャングを全部倒すたびに画面は荒野、鉄橋、家、砦、駅と変わっていきます。また画面の途中ではボーナスシーンが登場。馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍になります。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬するので要注意。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。

※1月号で画面写真にキズが見られましたが，ソフト内容には関係ありませんのでご安心ください。



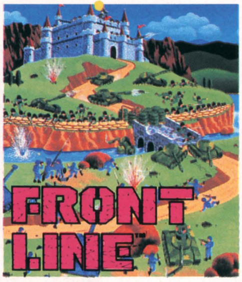


★スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、敵クレーター基地を次々に撃破していきます。





★フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。

お詫び：「フロントライン」(FM-7用カセット版)にキャラクターの出ない個所が一部ありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7/8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000　¥3,500



お詫び：「キーボードトレーニング」にバグがありました。交換させて頂きますので、ソフト情報センターまでお問い合わせください。

株式会社ニデコ
■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課／立川営業所／横浜営業所／水戸営業所／諏訪営業所／いわき出張所／高崎出張所／上田出張所／静岡出張所　●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。／ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券SOFT
ベーシックマガジン
2



©WARNER BROS. INC. 1983

年中無休!! シルベスタージャパン ☎03-981-3563(代)

SYLVESTER JAPAN

富士通 FM-7 ¥126,000

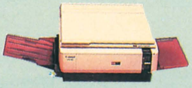
System 1（入門セット）	System 2（テレビセット）	System 3（実践セット）
＋ 入門書プレゼント	＋ 入門書プレゼント	＋ BASIS 教本プレゼント
＋ VISION(加賀)＋ケーブル ¥81,600	＋ CZ-14DDS(シャープ)＋ケーブル ¥91,600	＋ VISIONIII(加賀)＋ケーブル ¥101,600
＋ FMレコーダ(MB27501) ¥12,800	＋ FMレコーダ(MB27501) ¥12,800	＋ TF20＋I/Fセット＋システムディスク ¥182,000
		＋ FP-80K＋ケーブル＋漢字ROM ¥232,300
合計標価 ¥220,400 → ¥189,000	合計標価 ¥230,400 → ¥196,000	合計標価 ¥641,900 → ¥525,000
㊏0円、月々3,100×48 ㊍12,000円×8	㊏0円、月々3,100×48 ㊍13,000円×8	

NEC PC-8001mkII ¥123,000

System 1（入門セット）	System 2（テレビセット）	System 3（実践セット）
＋ 入門書プレゼント	＋ 入門書プレゼント	＋ BASIS 教本プレゼント
＋ NH-14DD(ニデコ)＋ケーブル ¥71,600	＋ C-14N12PV(NEC)＋ケーブル ¥101,600	＋ NH-14DD(ニデコ)＋ケーブル ¥99,800
＋ 三洋データレコーダ(MR-11DR) ¥12,800	＋ 三洋データレコーダ(MR-11DR) ¥12,800	＋ PC-80S31＋PC-8037-2W ¥175,000
		＋ FP-80K＋ケーブル＋漢字ROM ¥233,300
合計標価 ¥207,400 → ¥177,000	合計標価 ¥237,400 → ¥210,000	合計標価 ¥631,00 → ¥545,000
㊏0円、月々3,100円×48 ㊍1万円×8	㊏0円、月々3,100×48 ㊍15,000円×8	

Canon ミニコピア®

パーソナル時代を切り開く
可愛いけれどやること凄い
カートリッジコピー



世界最少・最軽量
ミニコピア PC-10
本体価格 248,000円
(PCカートリッジ・ブラック1個を含む)
ルンルン特価 226,000円
㊏0円、月々10,900円×24回 ㊍0円



自動給紙機構の
ミニコピア PC-20
本体価格 298,000円
(PCカートリッジ・ブラック1個、ユニバーサルカセットを含む)
ルンルン特価 272,000円
㊏0円、月々13,100円×24回 ㊍0円

別売 PCカートリッジ
ブラック・セピア・ブルー・赤・緑
(各色 共) **24,000円**

驚異のグラフィックスで新次元に突入 パソコンテレビ X1C アクティブタイプ



使いやすさとコンパクト化を追求。
キーボード、CPUを一体化。
グラフィックRAM内蔵。
さらに、カラープロッタプリンタも装着可能

パーソナルコンピュータ CZ-801C	119,800円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-801D	99,800円
チルト台 CZ-81T	8,500円

合計標価 228,100円 → **199,000円**
頭金0円 月々9,600円×24回 ㊍0円

新登場! 天才のヒットビット SONY



電源を入れると、モニターの画面にソフトウェアのメニューが出てきます。

わずらわしい「ロード」作業をシャットアウト!!

■本体 SMC-777	148,000円
■カラーモニター KX-13CD1	89,800円
■カラーケーブル SMK-702	6,800円

合計標価 244,600円 → **220,000円**

華々しくデビューのMSX機(月々/15回払)

SONY	HB-55	54,800	3,500
ナショナル	CF-2000	54,800	3,500
東芝	HX-10S	55,800	3,600
三菱	ML-8000	59,800	3,900
サンヨー	MPC-10	74,800	4,900
日立	H1	62,800	4,100
富士通	FM-X	49,800	3,200

バンダイRX-78GUNDAM



● 本体 59,800円
● ソフト 6,000円
(エキサイト・ベースボール)
合計標価 65,800円
↓
57,000円
㊏0円 月々10,000円×6 ㊍0円

SEGA SC-3000



● 本体 29,800円
● BASICレベルII 5,000円
合計標準価 34,800円 → **31,000円**

お申し込み方法

頭金なし 完全保証 無料配達

日曜配達可

❶商品名（メーカー、型番）❷合計金額❸お支払方法（クレジット／現金又はリース）❹クレジットの時……月払い、ボーナス払のご希望額❺お名前❻ご住所❼電話番号❽年令❾職業❿その他ご意見、ご希望などを官製ハガキにご記入の上ご郵送下さい。

銀行振込みは住友信託銀行池袋支店 普通口座No4823034 シルベスター・ジャパン㈱へお願いします。

電話でOK!



お問い合せ・お申し込みは

SYLVESTER JAPAN
シルベスタージャパンBB係

MC－60ファミリー
サポートセンター内
ショウルーム・セミナルーム

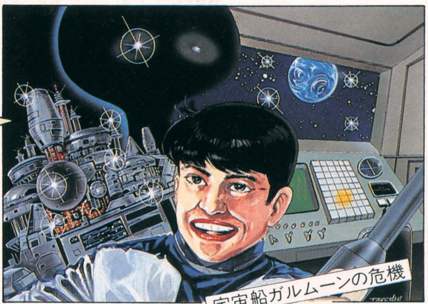
☎03-981-3563(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口


YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ
YDK スーパープライス 大奉仕
YDK テレショップ
電話一本 ハガキ一枚 で即納品
全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや，会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。
大好評にお応えして またまたチャンス！
パソコンデスク プレゼント 実施中!!
★MSXパソコンを除きます。
全国どこでも安心してお求めいただけます。
日本初の フルサポート システムを採用
●パソコン110番 何でも相談室(会員専用) AM10:00〜PM8:00
●ハードスピード修理、スペア機も用意
●YDKセミナー、スクール (BASIC入門／初級／中級 上級／ワープロ、ビジネス応用 セミナー〈スケジュールはお問い合せ下さい。〉)
YDK
コース1
NEC PC-6001mkII
本体¥84,800
新発売
話せる、感じる、カラフる。パピコンPC-6001が大変身！シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。
●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ
●YDKオリジナルマイコンラボ (33,600円の品)サービス
YDKスーパープライス ¥150,000
クレジット例 ①頭金0円初回7,800円 3,300円×59回㋭0円
クレジット例 ②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回㋭2万×4回
コース2
NEC PC-6601
新発売
歌えるパソコン登場！3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。
●本体 ●12″カラーディスプレイ
●ディスプレイ置台●データレコーダ
合計標準価格 ¥228,100 ➡ YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回7,035円5,100円×59回 ㋭0円
クレジット例 ②頭金0円初回7,335円3,400円×59回 ㋭1万×10回
全館FRESHUP全商品スーパープライスで大奉仕中!!
コース3
NEC PC-8001mkII
本体¥123,000
名機：PC-8001を磨きあげて画期的大改良！
●本体●12″カラーモニタ●データレコーダ●YDKオリジナルマイコンラボ(36,000円の品)サービス
YDKスーパープライス ¥197,000
クレジット例①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 ㋭0円
クレジット例②頭金0円初回4,860円 3,900円×47回 ㋭8千円×8回
コース4
驚異のグラフィックスで新次元に突入
SHARP パソコンテレビ X1C
本体+14″カラーディスプレイテレビ ¥219,600
新発売
使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。
●本体 ●14″カラーディスプレイテレビ
●ゲームソフト3本サービス
YDKスーパープライス ¥197,000
クレジット例 ①頭金0円初回6,350円4,400円×59回 ボ0円
クレジット例 ②頭金0円初回6,370円3,200円×35回 ボ2万×6回
新製品情報
NEC PC-8801mkII
PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場！5″FDD、漢字ROM内蔵。
●本体PC-8801mkII モデル30 (5″FDD×2)
●14″カラーモニタ
合計標準価格 ¥393,000 ➡ YDKスーパープライス
クレジット例
①頭金0円初回11,350円8,800円×59回 ㋭0円
②頭金0円初回6,050円5,500円×59回 ㋭2万×10回
NEC PC-9800シリーズ PC-9801F
高性能16ビットCPUを採用したPC-9801の姉妹機。5インチFDD2台実装！
●本体
●14″高解像度カラーディスプレイ
●漢字プリンタ
●ケーブル
合計標準価格 ¥743,500 ➡ YDKスーパープライス
クレジット例
①頭金0円初回13,725円10,000円×59回 ㋭4万×10回
②頭金0円初回18,135円14,900円×35回 ㋭6万×6回
NEC PC-100シリーズ
マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装！
●PC-100モデル30
●14″カラーディスプレイ (専用高解像度)
●ディスケット10枚サービス
合計標準価格 ¥756,000 ➡ YDKスーパープライス
クレジット例
①頭金0円初回12,900円10,300円×59回 ボ4万×10回
②頭金0円初回15,760円15,400円×35回 ボ6万×6回
SONY HIT BIT SMC-777
初の3.5インチマイクロフロッピーディスク装置(FDD)内蔵。8種のソフトも完全装備。
●本体 ●13″トリニトロンカラーディスプレイ
合計標準価格 ¥237,800 ➡ YDKスーパープライス
マイクロフロッピー2枚サービス
頭金0円初回5,940円3,800円×35回 ボ2万×6回
富士通 FM-7
本体 126,000円
先進技術が無中にさせるヒット作
●本体●RGBVISION II
●データレコーダ●ケーブル
合計標準価格 ¥220,400 YDKスーパープライス ¥192,900
クレジット例
1 頭金0円初回6,715円 4,300円×59回 ボ 0円
2 頭金0円初回7,112円 3,400円×47回 ボ 1万円×8回
Canon キヤノワードミニ 新発売
さらに使いやすく、小さく安くなったワープロ登場！原案から作成、印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ
標準価格 ¥298,000 ➡ YDKスーパープライス
クレジット例
1 頭金0円初回8,985円 4,800円×59回 ボ1万5千円×6回
2 頭金0円初回5,051円 4,500円×35回 ボ3万×6回
CADPAC-98 簡易言語フェアー 1月15日〜25日
今話題の2次元機械製図用CADソフト、簡易言語ソフトのデモンストレーションフェアを開催します。
CADPAC-98
MUltiplan・Data BOX II・日本語アイリス・グラフ8・PERSONAL PEAL・SUPER CALK・その他etc
ホームエレクトロニクス時代がやってきた！
各社 MSX パソコン 好評発売中 発売記念オリジナルトレーナープレゼント
ナショナル CF-2000
●本体 ●RFコンバータ
合計標準価格 ¥61,800 ⬇ YDKスーパープライス
頭金0円初回3,916円 3,400円×17回 ㋭0回
★日立 H1
●MB-H1
本体標準価格 ¥62,800 ⬇ YDKスーパープライス
頭金0円初回4,915円 3,400円×17回 ボ0円
★東芝 PASOPIA IQ
●HX-10S
本体標準価格 ¥55,800 ⬇ YDKスーパープライス
頭金0円初回4,722円 3,000円×17回 ボ0円
SONY HB-55
本体標準価格 ¥54,800 ⬇ YDKスーパープライス
頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 ボ0円
三菱 ML-8000
本体標準価格 ¥59,800 ⬇ YDKスーパープライス
頭金0円初回3,618円 3,300円×17回 ボ0円
この他富士通FM-Xも取り扱っております。
お出かけ下さい世界の名所
至池袋
国鉄新宿駅
至渋谷
…徒歩順路
—車順路
ヨドバシカメラ
京王プラザホテル
KDDビル
甲州街道
新宿NSビル1F
住友三角ビル
新宿駅南口より徒歩8分
全国無料配送！フルサポートの YDKなら後々安心です。
お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。
便利なクレジットをご利用下さい。
クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを！
お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。取引銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー
切手
160
東京都新宿区
新宿NSビル1F
YDK
システムセンター
MB2係
通信販売申し込み希望
①商品名(メーカー、型番、色)
②合計標準価格 ※
③お支払い方法 (クレジット／現金)
④クレジットの時… 月払い及び ボーナス払いご希望額
⑤お名前
⑥〒ご住所 ⑦電話番号
⑧ご職業 ⑨年齢
⑩他、ご意見、ご希望、ご提案
※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします。
お問い合せ・お申し込みは
YDKシステムセンター
MB2係まで 通販受付専用番号
☎03-342-2466
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441(代)

新登場！

はじめたらやめられない面白さを満載して、新しいパソコンゲームがまたまた出ました！さあ今日も、ハラハラ・ドキドキの興奮とコンピュータに勝った時の快感を求めて…………RUN！

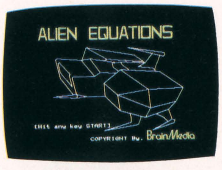
エイリアン侵入
この非常事態をあなたは、どう脱出するか。

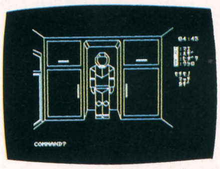


宇宙船ガルムーンの危機

ALIEN EQUATIONS

ここは、一つの太陽系から別の太陽系へ荷物を運ぶ小型宇宙船の中。今日も、単調で退屈な仕事の最中、"ユニットルームに異状アリ"の報告。大変だ！どうも他の惑星のエイリアンが入り込んだらしい。しかも酸素が、どんどん欠乏し、無事地球までたどりつけるか。……あなたのアドベンチャーは、もう始まっている。





対応機種　（テープ版）
- MZ-80B
- MZ-2000
- MZ-2200

定価￥3,800

★PC-8801用も開発中！

興奮

楽しい楽しいおしゃべりカードゲーム





トランプゲーム「3人七ならべ」
パソコン側が2人、そしてあなたの3人で遊べます。可愛い女の子と男の子が、声を出してお相手してくれます。本物と同じように遊べますので、子供から大人まで気軽に楽しめます。

カードコレクション「ペアカード」
これは、トランプゲームの「神経衰弱」です。パソコン側2人、プレーヤー側は2人まで遊べます。強さは5段階。パソコン対あなたの頭脳比べ。パソコンなんかにゃ負けられませんね。

●PC-6001mkII ●PC-6601 定価￥3,000
（テープ版）





頭脳派シミュレーションゲーム

大石油王

大人も子供も巻きこむおもしろさ

対応機種
- PC-8801
- FM-7
- PASOPIA7
- X1

（テープ版）定価￥4,600



ついに出た！ハイセンスな頭脳派シミュレーションゲーム。50万$を元手に、うまくいけば500万$の大石油王。しかしまてまて、よーく考えないと下手すりゃ破産ということもあり得る。しかも途中で、いろいろ邪魔者が入ってくるし、こりゃなかなか大変だぞ。さてコツコツ行くか、大きく賭けるか。ウームここが油田オーナーとしての腕の見せどころ。

●1人から4人まで遊べます。●使用言語/マシン語＋BASIC

快感

ジグソーパズルや迷路より面白い本格的アドベンチャーゲーム



（DISK版）

THE FAR WAY
遥かなる帰路

君は散歩のために外へ出ようとドアを開けた。するとそこには、これまでに見たこともない別の世界が広がっていた。一歩外へ出たその瞬間、自分の家は消え失せ、あとかたもなくなくなった。この時から君のアドベンチャーは始まった！必ずどこかに元の世界へ通じる道がある。しかし出口への道は遠く険しい……無事帰れるよう幸運を祈る。

●マシン語＋BASICで、高速処理のアドベンチャーゲームです。

対応機種 ●PC-8801 ●PC-8001
●PC-8001mkII (N-BASIC) ￥5,800

GALACTRON

オールマシン語処理で超高速！スピードとスリルの超ハイテクニックゲーム。

暗黒の宇宙空間を突き進んで行く一団の黒い戦艦。行く先々に死をもたらす、その艦隊の最終目標は、緑の惑星「地球」。危うし人類、危うし地球！超高速戦闘機"ジェスター"を駆使し、君は人類最後の砦「地球」を救えるか。

●スピードを3段階に変化させて楽しむことができます。

対応機種（テープ版）
- PASOPIA7
- PC-8801

定価￥3,600





Brain Media
ブレーンメディア

発売元
ラオックス株式会社
コンピュータ推進事業部
〒160 新宿区新宿3-15-16 ☎03-354-8571

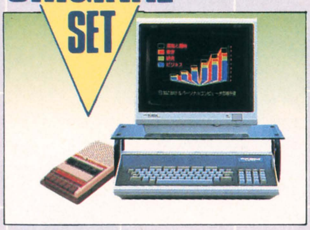
★ブレーンメディアでは、ソフトウェアのうもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。お問い合せは上記コンピュータ推進事業部へ。

全国どこへでも送料無料で郵送いたします。

●ご希望の方は、左記コンピュータ推進事業部へ現金書留にてお申し込みください。

Laox ORIGINAL SET

人気機種に、周辺機器を組み合わせた、オリジナルセットがお得です。



PC-8001mkIIセット

- ●本体(NEC/PC-8001MKII)…¥123,000
- ●カラーディスプレイ(NEC/PC-8054)……¥65,800
- ●データレコーダ(サンヨー/MR-11DR)………¥12,800
- ●ディスプレイ台(LMS-8000)…………¥8,000

合計価格 **¥209,600**

20回払いの一例
- ●頭金………¥17,000
- ●第1回目……¥10,320
- ●2回目以降分割払金………¥8,400×19回
- ★お支払総額¥186,920

月々**¥8,400**



X1Cセット

- ●本体(シャープ/CZ-801C)……¥119,800
- ●カラーディスプレイ(シャープ/CZ-801D)・¥99,800
- ●ディスプレイ台(LMS-8000)………¥8,000

合計価格 **¥227,600**

20回払いの一例
- ●頭金………¥19,000
- ●第1回目……¥10,860
- ●2回目以降分割払金………¥9,800×19回
- ★お支払総額¥216,060

月々**¥9,800**

MSX MSXとは、今までメーカー、機種によってあった違いを取り除くことによって、より使い易く、汎用性の高いものへと考え出されたものです。



話題のMSX対応機

東芝 ●HX-10D

●カートリッジポンで簡単操作●RAM64KB実装●16色の美しいカラー画面●8オクターブ、3重和音●2本のジョイスティック端子付。
★本体標準価格¥65,800



SONY HIT BIT SMC-777

●8つのソフトを入れたオリジナルディスク付 ●4096色(別売カラーパレット使用)から16色を選んで表示可能

3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵

- 本体(SMC-777)……………… ¥148,000
- カラーディスプレイ(KX-13CD1)●モニターケーブル別売 ¥89,800

ソフトも周辺機器も充実した品揃えが自慢!

ビジネスからゲーム・学習・MSXまでソフト続々入荷!フロッピーなど周辺機器も各社勢揃い。目的に合わせてお選び下さい。



プリンター
エプソン ●RP-80
●アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション●印字速度100CPS
★標準価格¥89,000



プリンター
スター ●DPX-510
●120桁/秒,60行/分とトータルな高速印字を実現●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能
★標準価格¥85,000



14型カラーディスプレイ
NEC ●PC-8054
●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2000文字(80文字×25行)
★標準価格¥65,800



14型カラーディスプレイ
NEC ●PC-KD551
●ドットピッチ0.39㎜の高解像度●入力信号方式/RGB方式●表示文字例/2000文字
★標準価格¥118,000

ビッグセール

只今、好評開催中!

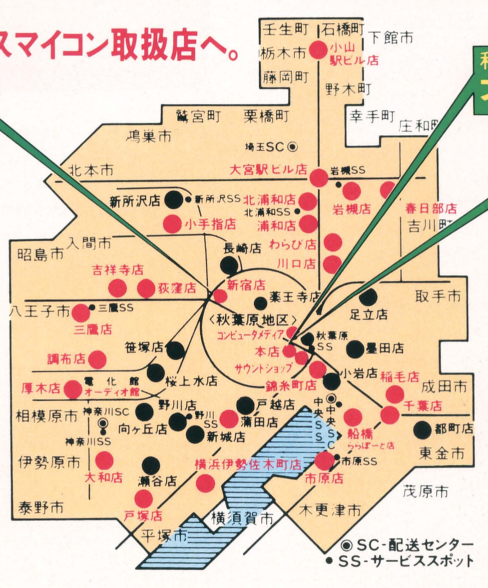
●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03 253-1341

地区	店名	所在	電話
東京地区	サウンドショップ	●秋葉原駅前	☎03-253-7111
	マイコンショップ	●秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ビノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●小山駅ビル2F	☎0285-23-4652



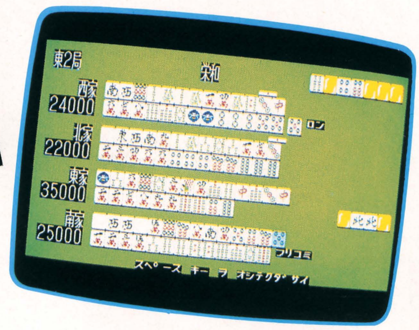
★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は**無料配達**致します★本店、新宿店においては**地方発送**承ります★首都圏に網羅したサービススポットで**アフターサービスも万全**です。

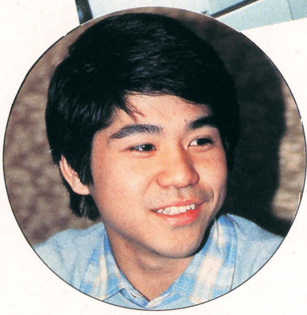
ジャン狂

実力向上約束！
コンピュータ相手に君の雀力を発揮せよ

おもしろ体験記







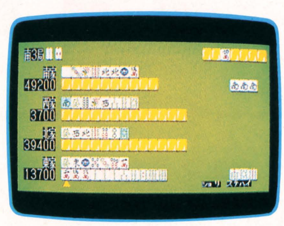
ジャン狂の作者
飛田雅宏

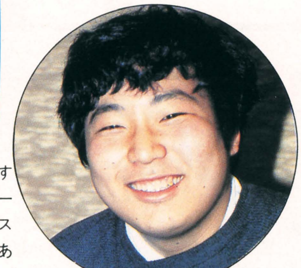
ゲームをやっていて何が面白いかって、そりゃあやっぱり偶然性でしょう。花札、オイチョカブ、はたまた馬券買い。なかでも麻雀の楽しさはやった者でないと分らない面白さなんだな。

麻雀の面白さがそっくりパソコンゲームになったのが今回発売の「ジャン狂」です。フルグラフィックでオールマシン語。しかも、相手となるコンピュータがなかなかの強敵。だから、挑戦者は熱くなってしまう。

そこで某月某日、たまたまハドソンに遊びにきた雀歴２年の君塚泰彦君(高３)にチャレンジしてもらいました。そばでニヤニヤ見学しているのは「ジャン狂」制作者の飛田雅宏氏(ハドソン・開発担当)。

ルールは２万7000点持ちの３万点返しという一般的ルール。最初に食タン有りかオープンモードかの選択がありますので好みの方をセレクトして下さい。オープンモードというのは相手の手をオープン状態にしておくことで、麻雀研究に役立ちます。セレクトしたところでハイ、スタート。ところがこの段階で君塚君、最初の悲鳴！「ワッ、速いなー」マシン語ソフトの強味で、ツモまでの時間がいかにもスピーディー。次々に進行します。制作者の飛田氏。「このくらいのスピードだから面白いのです。でも、チョンボが出ないよう、ナイたりロンの場合はコンピュータが一時停止機能を働せますからミスも少ない」と解説。そして、君塚君、フリ込んだりアガったりでゲーム終了の20分後にはマイナス１万3000点。「ウーム、こいつは強いや」。ゲーム途中でエスケープキーを押した後にリターンキーを押すとオープンモードの切換えができますので麻雀の勉強には最高ですが麻雀は相手の顔つき、手つきなどの様子をみるのも勝負のうちですが、コンピュータはまったくのポーカーフェイス。２、４、６、８とスペースキーだけの簡単操作です。あなたの雀力はどれくらいかな、チャレンジして下さい。





おもしろ体験者の
君塚泰宏君(高三)



適応機種

SHARP	X1-D	3"FD	￥6,800
	X1-C	T	￥4,000
	MZ-5500	5"FD	￥6,800
NEC	PC-9801	5"FD	￥6,800
	PC-8801	5"FD	￥6,800
富士通	(予) FM-7	5"FD	￥6,800
		T	￥4,000

ゴルフ狂

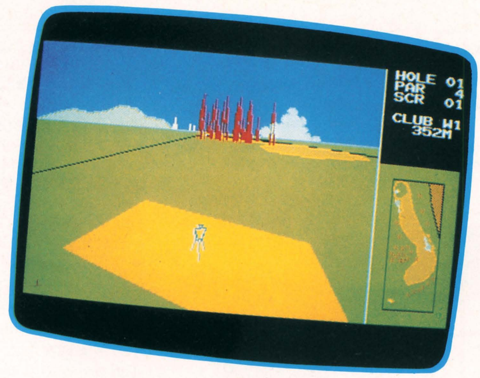
君はシングル？バーディーを
目指してティーショット！

おもしろ体験記





ゴルフ狂の作者 田中裕二



サア！ここはハドソン・カントリー・クラブ。むこうに見えるはテイネ山？只今から、本格的３次元ゴルフシミュレーションゲームの始まり始まり。プレーはアニメゴルファーのＴ選手。なあんて、実際に画面上でゴルフプレーが展開される。こんなゲーム、今まで見たことある？　サスガコンパクトフロッピー版。

この本モノそっくりのゴルフゲームにチャレンジするは、パソコンに関してはちとうるさい小久保秀次朗君高一。

小久保君「画面の中、むこうにホールのピンが見える。ハイ、ゴルファーのステップ位置はこれでよし。この角度ならピッタリ。打球の強さはと……。ゴルファーが１回だけ素振りをするから、２回目のスイングのときにテイクバック（ホラ、勢いをつけるために、クラブを振りかぶるアレだよ）のタイミングを見はからって、エイ！　と、スペースバーをたたくと、打球はアレ？　ＯＢだ……。エ？　ティーショットはアイアンで打つとフックがかかり易くなるんだって？上空の風にあおられちゃったのか、ゴルフなんて初めてだからなあ。」





おもしろ体験者
小久保秀次郎君（高一）

さて、小久保君、ウッドでやり直して、途中ラフに入れながらも、何とか池越えに成功。

ここでもう一度あたりの状況を見ると……ワンタッチで画面は広角に。広い視野をカバーできるんだ。ア！右横にバンカーがあるぞ。そこで、左に寄せて……と、アレー！左にもバンカー。ハア！バンカーはサンドエッジで強く出すんだって？　やっとグリーンにノったけど、ピンまで遠いなあ。いつになったらこのホール……。結局、パー４のところ、倍の８打たたいちゃった。でも確かにホントにゴルフをやってるような感じも。こりゃ慣れてきたらバーディーもホールインワンも夢じゃないぞ。」（私は全ホール回って７アンダーでした。作者）

感想「このやり方なら、マイコンボーリング、マイコンテニス、マイコン……何だって楽しくなると思うなあ！」

適応機種

SHARP	X1-D	3"FD	￥6,800
	X1-C	T	￥4,000
NEC	PC-9801	5"FD	￥6,800
	PC-8801	5"FD	￥6,800
富士通	FM-7	T	￥4,000

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

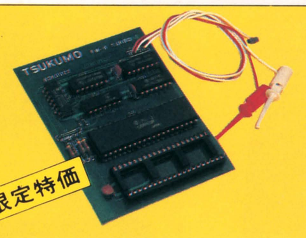
ツクモ 全店 棚卸し決算大バ

7割引から もうこれ以上ひけません！

♡ 2月11日〜14日まで，バレンタインデーにつき，お買上げの方（先着1000名）にチョコレート・プレゼント!!

新年ソウソウ びっくりコース第1弾!!

FMターボ



¥13,500
送料¥500

FMターボは、富士通FM-8を1.5〜2倍以上の速度で動作させる為に作られたボードです

- ●FM-8（¥218,000）＋漢字・非漢字（¥40,000）＋オリジナルソフト5本
  ＝合計定価¥273,000➡特価¥79,800
- ●FM-8＋漢字・非漢字＋RT1420（高解像度2000文字）＋オリジナルソフト5本
  ＝合計定価¥371,000➡特価¥129,800
- ●FM-8＋漢字・非漢字＋データレコーダ（¥12,800）＋RFモジュレータ（¥12,800）＋オリジナルソフト5本＝合計定価¥298,600
  ➡特価¥99,800





- ●MZ2000（本体¥218,000）＋グラフィックラムボードIR01＋02＋03（¥55,000）＝合計定価¥273,000
  ➡特価¥99,800
- ●MZ2000（本体¥218,000）＋グラフィックラムボードIR01＋02＋03（¥55,000）＋NH14DD（14″カラーCRT¥69,800）＋接続ケーブル（¥1,500）＋オリジナルソフトテープ5本（¥15,000）
  ＝合計定価¥359,300 ずばり！57%OFF
  ➡特価¥157,000
- ●PCG700＋ツクモ特選ソフト10本
  ➡特価¥29,800〒1,200
- ●MULTI-8（¥123,000）＋RT1420（14インチ高解像モニターTV¥98,000）＋カラーケーブル
  ＝合計定価¥222,800
  ➡特価¥118,000 48%OFF

10万円相当の高額TVがついてマルチ8の本体より¥5,000も安い!!

★今マルチ8を買うとソフト6本サービス中！

※一流メーカー8ビットパソコンソフト6本付きでなんと➡特価¥69,800

新年ソウソウ おねだりコース第3弾!!

店頭販売のみ取扱い（通信販売はご容赦下さい）。

★カレッジサービス特選セット（東京店のみ販売）興奮の人気No.1パソコン（何の機種かお楽しみ！）＋RFモジュレータ＋ツクモオリジナルソフト3本
＝合計定価＝合計定価¥147,000
➡限定10台 特価¥100,000
※尚、通信販売はご容赦下さい
学生証持参の方に限ります。

★ゲームが違う！数が違う！興奮が違う！アタリ
台数限定 定価¥24,800
特価¥9,800

★カシオゲームコンピューター BASIC内蔵 PV2000＋ゲームパック➡特価¥25,800

★カシオFP1100＋家庭用TVアダプター➡特価¥54,800

★バンダイRX-78➡定価¥59,800

新年ソウソウ ウイークデーセール第3弾!!

店頭販売のみ取扱い（通信販売はご容赦下さい）。

富士通/FM-7
NEC/PC-8001MKII
東　芝/パソピア7
三　菱/マルチ8
日　立/レベルIIIマークV

⬆上記いずれでも特価組み合わせ!!



〈例〉

●FM-7 … 本体	¥126,000
●カラーモニタ MB-27305又は相当品	¥64,800
●接続ケーブル	¥1,800
●データレコーダ	¥12,800
●ソフト ツクモ特選ソフト2本	¥6,000
合計定価	¥211,400
ウイークデー特価	¥139,800

PC-100組み合わせ

- ●PC-100-M30（¥558,000）＋PC-KD651（CRTカラーディスプレイ¥198,000）＋PC-PR201（漢字24ドットシリアルプリンタ¥298,000）＋TS2Dディスケット10枚（¥15,000）
  ＝合計定価¥1,069,000➡特価¥899,000
- ●PC-100-M30（¥558,000）＋PC-MD651（CRTディスプレイ¥59,800）＋NK3618-22（日本語シリアルプリンタ¥234,000）TS2Dディスケット10枚（¥15,000）　＝合計定価¥866,800➡特価¥720,000
- ●PC-100-M30（¥558,000）＋PC-MD651（CRTディスプレイ¥59,800）＋PC-PR201（漢字24ドットシリアルプリンタ¥298,000）＋TS2Dディスケット10枚（¥15,000）
  ＝合計定価¥930,800➡特価¥786,000

ツクモトレードセンター開設!!

貴方がパソコンを売りたい・買いたいと思った時、ツクモトレードセンターにお問い合わせ下さい。当センターで動作状態が完動か整備かをチェックし、商品を充分査定の上お客様の希望価格を設定してツクモトレードセンター中古品リストに登録致します。

1 受付

お電話かニューセンター店にてお申し込み下さい

売りたい人 直接品物をお持ち頂いても結構です その場で打ち合わせをし、トレードセンターお客様カードに内容等記入致します お電話でお申し込みになった場合もお客様カードを記入し、送付致しますので条件確認の上、サイン及び捺印して頂き申し込み金¥2,000（トレード成立後返金致します）を同封の上、返送して下さるようお願い致します

買いたい人 委託者同様ニューセンター店又は電話で受付致します お客様カードを承認の上、記入・捺印して頂き、送付してもらいます

2 取引方法

確認されたお客様カードが着き次第御連絡致します その時に商品を当センターに送付して下さい。ツクモトレードセンター技術スタッフが動作状態等査定し、再度御連絡して希望価格を設定致します（この場合、販売価格の変更も有りますので御了承下さい。）
お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望先着順にお電話で商品内容を出来るだけ細かく説明致します

■査定基準

(1)メーカー及び機種名、S/No セットバージョン (2)使用年月 (3)動作状態（完動か整備が必要か）(4)マニュアル、ケーブル等付属品の有無 (5)オリジナルダンボール及びパッキンの有無。

■トレード成立後代金は

委託者の条件で手数料（含む振り込み手数料）を差し引いた金額をすみやかに振り込みます

●梱包状態不良による輸送中の事故は当社では責任を負いかねます。

12/20〜1/20迄コレクトコールによる受付も致します。

ツクモトレードセンター☎03-251-9977

だからツクモで買う… ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々3,000クレジット
日曜配達 （札幌店　除く）より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで
低金利クレジット 便利なクレジット60回までOK！	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
高額下取制度 ツクモ全店高額下取り買取りOK！	**電話クレジット** 申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

ーゲン 1月10日～30日まで

新年から感謝をこめてツクモが送る目玉商品

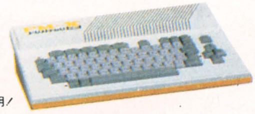
MSXコーナー



ソニー
HIT BIT
HB-55
本体標準価格
¥54,800

セット1
本体HB-55＋カラーTV KV-14D2(¥57,800)＋データレコーダーTCM-3000D(¥14,800)＋ツクモジョイスティックJS-55(1本¥4,500)
＝合計定価¥131,900

富士通 **FM-X**
本体標準価格¥49,800



- お手持のオーディオとも接続可
- RFコンバータ内蔵 ●16色カラーグラフィック
- ひらがな表示のシリンドリカルキーボード採用!

東芝 **HX-10D**(RAM64Kバイト) 標準価格¥55,800
HX-10S(RAM16Kバイト) 標準価格¥65,800
●ゲーム作曲、グラフィック作成、ビジネスなど幅広く対応! ●RAM容量は実装64Kバイト ●16色カラー表示

サンヨー **WAVY10**(MPC-10) 標準価格¥74,800
(ライトペン・ライトペンソフト付属) ライトペンによってパソコンが変わります
●付属のライトペンでテレビ画面に直接絵や文字が自由に書けます ●16色カラー表示

日立 **MB-H1** 標準価格¥62,800
●3段階にコンピュータの演算速度が変えられるスピード・コントロール機能搭載
●RAM最大96Kバイトまで拡張

三菱 **ML-8000** 標準価格¥59,800
●10キー・ボックス(16進キー)接続可能 ●拡張ボックスを利用すれば増設RAMボード、漢字ROM、FDDなど接続可能

ナショナル **CF-2000** 標準価格¥54,800

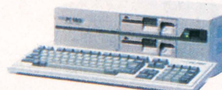
ヤマハ **YIS-303**(RAM16Kバイト) 標準価格¥49,800
YIS-503(RAM32Kバイト) 標準価格¥64,800

頭金ゼロ・毎月のお支払いもゼロ お支払いはボーナス2回払い!

ツクモウルトラクレジット

話題の新製品 MSXから8ビット・16ビットまで続々入荷!!

PC-9801F2 組み合わせ



新発売

Aセット PC-9801F2(本体¥398,000)＋RT1420P(14″2000文字カラーCRT¥98,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付(¥21,000)
＝合計定価¥518,500➡特価¥398,000

Bセット PC-9801F2(本体¥398,000)＋NH14DE(14″4050文字カラーCRT¥118,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付(¥21,000)
＝合計定価¥537,000➡特価¥433,000

Bセット PC-9801F2(本体¥398,000)＋K124P(14″4050文字カラーCRT¥115,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付(¥21,000)
＝合計定価¥534,000➡特価¥433,000

Cセット PC-9801F2(本体¥398,000)＋PC-8853N(14″4050文字カラーCRT¥168,000)＋PR201(24ドット漢字プリンター ¥298,000)＋プリンター用紙(¥2,000)＋漢神(24ドット対応ワープロソフト¥45,000)＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付(¥21,000)
＝合計定価¥932,000➡特価¥765,000

PC-8801MK II model 30組み合わせ

Aセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋TH14N25G(14″カラーCRT・TV¥84,800)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS(¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥381,100➡特価¥288,000

Bセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋C14N16PV(14″カラーCRT・TV¥125,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS(¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥421,300➡特価¥314,000

Bセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋NH12D9(12″2000文字カラーCRT¥99,800)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS(¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥396,100➡特価¥314,000

Cセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋PT1420P(14″2000文字カラーCRT¥98,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥394,300➡特価¥298,000

Dセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋K124P(14″4050文字カラーCRT¥115,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥411,300➡特価¥330,000

Dセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋NH14DE(14″4050文字カラーCRT¥118,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥414,300➡特価¥330,000

Eセット PC-8801MKII M30(本体¥275,000)＋PC-8853N(14″4050文字カラーCRT¥168,000)＋CRTケーブル(¥1,500)＋C-DOS¥9,800)オリジナルDISK版ソフト2枚(¥10,000)
＝合計定価¥464,300➡特価¥378,000

※本体をmodel10に変更の場合は上記組み合わせ特価より¥90,000差し引いて下さい。
model 20に変更の場合も¥42,000を差し引いて下さい

FM-7 組み合わせ

Aセット FM-7(本体¥126,000)＋TVアダプター(¥12,600)＋ データレコーダー¥12,800 ＋オリジナルソフト5本(¥15,000)
＝合計定価¥165,800➡特価¥125,800

Bセット FM-7(本体¥126,000)＋TH14NM2G(14″1000文字カラーCRT¥69,800)＋ケーブル(¥1,500)＋ データレコーダー¥12,800 ＋オリジナルソフト5本(¥15,000)
＝合計定価¥220,400➡特価¥148,800

Cセット FM-7(本体¥126,000)＋NH14DD(14″2000文字カラーCRT¥69,800)＋ケーブル(¥1,500)＋ データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本(¥15,000)
＝合計定価¥238,000➡特価¥167,800

Dセット FM-7(本体¥126,000)＋VISION II FM(12″2000文字カラーCRT ¥79,800)＋ケーブル(¥1,500)＋ データレコーダー¥12,800 ＋オリジナルソフト5本(¥15,000)
＝合計定価¥248,600➡特価¥177,800

Eセット FM-7(本体¥126,000)＋NH-12D9(12″2000文字カラーCRT¥99,800)＋ケーブル(¥1,500)＋ データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本
＝合計定価¥268,600➡特価¥179,800

各定価¥2,500をプレゼント!

FM-7お買上げの方……
RAM DISKプログラム(裏RAMをディスクとして使うソフト)
FM-7プリンタお買上げの方……
プリンタバッファプログラム(裏RAMをプリンタバッファとして使うソフト)
FM用ディスク又はFM-11お買上げの方……
インターリーブフォーマットコンバータ(ディスクのアクセスが2～3倍速くなるフォーマットプログラム)

PC-9801E 組み合わせ

Aセット PC-9801E(本体¥215,000)＋NH14DE(14″4050文字カラーCRT¥11,800)＋KD-180(工人舎8インチF・D・D¥298,000)＋PC-9801-15(8インチF・D・D I O¥28,000)＋PC-9884(8インチシステムディスケット¥8,000)
＝合計定価¥667,000➡特価¥557,000

Aセット PC-9801E(本体¥215,000)＋K124P(14″4050文字カラーCRT¥5,000)＋KD-180(工人舎8インチF・D・D¥298,000)＋PC-9801-15(8インチF・D・D I O¥28,000)＋PC-9884(8インチシステムディスケット¥8,000)
＝合計定価¥664,000➡特価¥557,000

NEC 8ビットパソコン PC-6601 組み合わせ



Aセット PC-6601(本体¥143,000)＋VISION I. MKII(RGBカラーモニター ¥64,000)＋JOYメカ1型(¥4,800)＋ブランクディスケット5枚(PC-6634同等)(¥6,500)
＝合計定価¥218,300➡特価¥175,500

Bセット PC-6601(本体¥143,000)＋C14N18PV(15色カラーモニターTV¥84,800)＋JOYメカ1型(¥4,800)＋ブランクディスケット5枚(PC-6634同等)(¥6,500)
＝合計定価¥239,100➡特価¥188,300

MZ-5500シリーズ

- **MZ-5501** 標準価格¥218,000
  128KバイトRAM標準装備、MZ-5501は従来のMZシリーズ用ミニフロッピーMZ-1F07、MZ-1F02、MZ-80BFをお持ちの方のためのモデルです
- **MZ-5511** 標準価格¥288,000
  128KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー1基内蔵
- **MZ-5521** 標準価格¥388,000
  256KバイトRAM標準装備、ミニフロッピー2基内蔵



新製品

カーソル(+)を自在にコントロールします。
簡易入力装置
MZ-1X10
標準価格¥19,800

Aセット MZ-5501＋K124P(モニターTV 640×400ドット¥115,000)
合計定価¥333,000➡特価¥282,000

Bセット MZ-5511＋K124P
合計定価¥403,000➡特価¥342,000

Cセット MZ-5521＋K124P
合計定価¥503,000➡特価¥429,000

SMC-777組み合わせ

本体標準価格¥148,000



Aセット 本体＋ディスプレイKX-13CD1(¥89,800)＋ウルトラ四人麻雀(Disk版¥5,800)＋実戦囲碁(Disk版¥5,800)＋ケーブル
＝合計定価
¥256,200

新発売

NEC PC-8001MK II 組み合わせ

本体標準価格¥123,000

Aセット PC-8001MK II＋家庭TV用アダプター＋データレコーダーサンヨー11DR＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥162,800➡特価¥122,800

Bセット PC-8001MK II＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥217,400➡特価¥143,800

Cセット PC-8001MK II＋NH-14DD(14インチ2000文字¥69,800)＋接続ケーブル＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥222,400➡特価¥162,800

Dセット PC-8001MK II＋NH-12D9(12インチ高解像2000文字¥99,800)＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥250,600➡特価¥174,800

通信販売のお問い合わせは
03(251)9911へ
ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
- 現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。尚、学生の方及び、未成年の方は、ご両親の保証も必要です。
- 取扱いクレジットカード:日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF 尚、クレジットカードご使用の場合は、手数料がかかります。

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株) BM係

九十九(ツクモ)電機 株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1 16 10	☎03 251 0986 8
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3 30 86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052 263 1681
号店	〒101	東京都千代田区外神田3 1 14	☎03 251 0531 2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1 9 9	☎03 253 4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3 15 1	☎011 241 2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4	☎011 241 3999

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
■通信販売の場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい

namcot

ナムコット
ゲームセンター

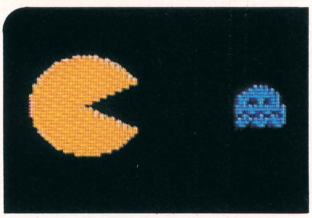
GAME CENTER

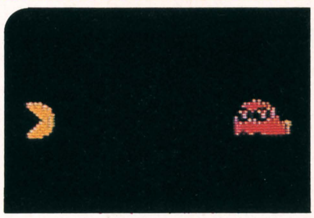
MSX用

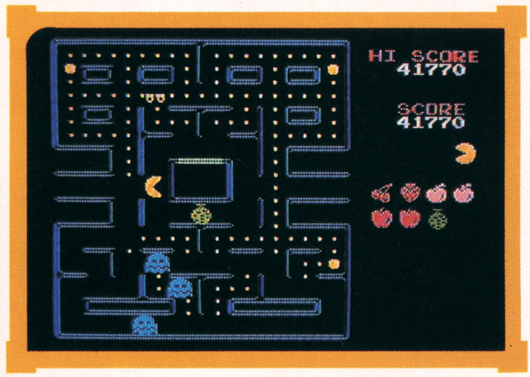
ゲームカートリッジ

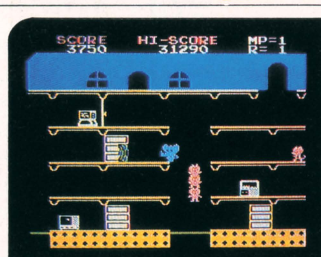
パックマン

アルゴリズム，コーヒーブレイクも本物のまま！
リアルサウンドで，十分楽しめます。

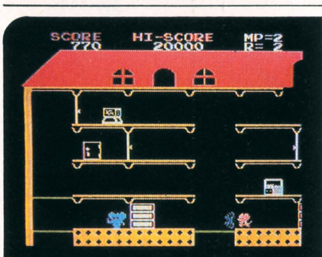




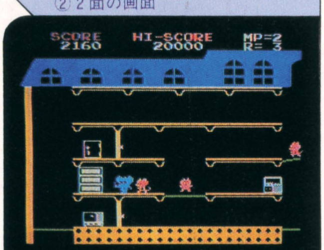




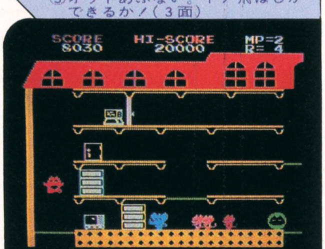
①パワードドアをオープン！（１面）



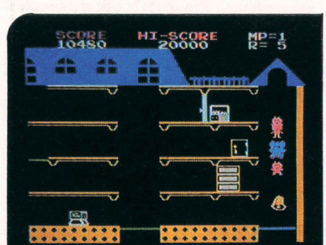
②２面の画面



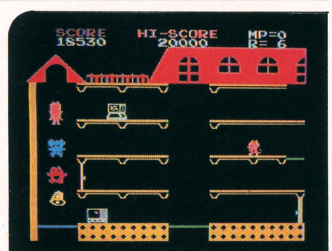
③オットあぶない。ドア飛ばしができるか！（３面）



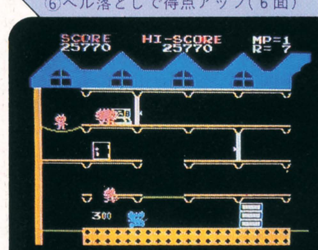
④ご先祖が出た〜！（４面）



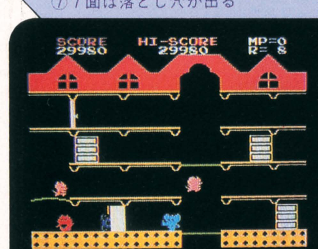
⑤５面ではベルも登場



⑥ベル落としで得点アップ（６面）



⑦７面は落とし穴が出る



⑧ニャームコをマイクロ・ウエーブでやっつけろ！

マッピー

マッピーの画面



お求めは全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ

電波新聞社

東京本社	〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波ビル 電話(03)445-6111(大代表)
大阪本社	〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル 電話(06)203-3361(代表)
西部本社	〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 扇寿ビル 電話(092)431-7411(代表)
札幌支局	〒060 札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル 電話(011)641-5591
仙台支局	〒980 仙台市一番町1-1-31 山口ビル 電話(0222)27-7211
新潟支局	〒950 新潟市下所島前沢203 電話(0252)45-2526
関東総局	〒370 高崎市高砂町48 塚沢ビル 電話(0273)26-3206
松本支局	〒390 松本市白坂2-4-21 大永ビル 電話(0263)36-2266
静岡支局	〒420 静岡市日出町1-2 静岡住友生命ビル 電話(0542)54-6405
名古屋支局	〒460 名古屋市中区栄3-17-15 バックス・ビル6階 電話(052)261-4541
金沢支局	〒920 金沢市鱗町81-1 ライラックガーデン205号 電話(0762)63-8661
京都支局	〒604 京都市中京区柳馬場御通池下ル八番町65 京都朝日ビル 電話(075)221-8021
神戸支局	〒650 神戸市中央区三宮町3-9-15 東亜ビル 電話(078)391-5885
広島支局	〒730 広島市中区基町13-7 朝日ビル 電話(082)228-5581
高松支局	〒760 高松市亀井町2-1 朝日生命高松ビル 電話(0878)61-3111
下関支局	〒750 下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館内 電話(0832)67-7478
熊本支局	〒861-22 熊本市小山町503-2 電話(0963)80-7500
鹿児島支局	〒892 鹿児島市新屋敷町16-201 公社ビル207号 電話(0992)26-3630

ナムコットご愛用者ハガキをお送りいただいた方の中から50名様にナムコ特製カレンダーがプレゼントされます！

LET'S PLAY NAMCO GAME

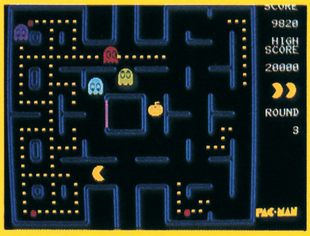
電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。

ゲーム・タイトルは，5種類。対応機種も，MSX用を含めて，グーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。





FM-7
定価3,500円



mz-700 (1200/K/C)
PCG共用 定価3,000円



PC-6001mkII/6601
定価3,000円



MSX
ナムコ製品 定価4,500円



X1
定価3,500円

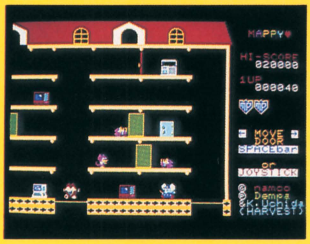


PC-6001 (32K)/mkII/6601
定価3,500円



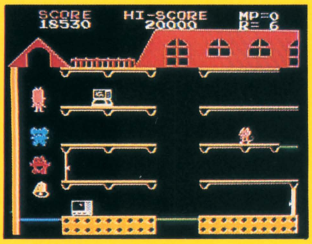


お求めは全国有力パソコンショップ，電気店または
電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ



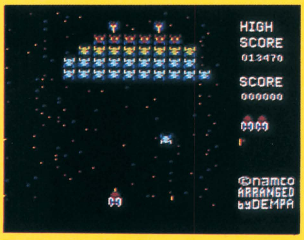
X 1
定価3,500円



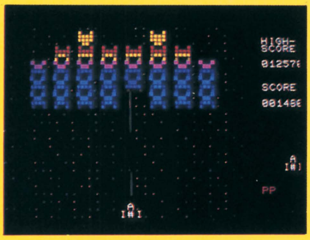


MSX
ナムコ製品　定価4,500円





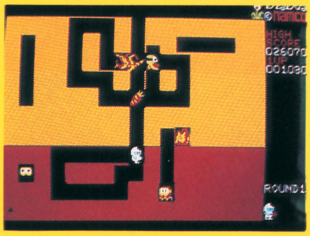
PC-6001mkII/6601
定価3,000円



mz-700(1200/K/C)
定価3,000円



PC-8001mkII
定価3,500円

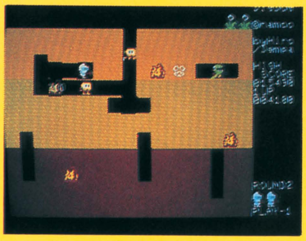


PC-8801
定価3,500円





PC-8001(32K)/mkII
PC-8801(N) 定価3,000円



X 1
定価3,500円

機種名＼ソフト名	パックマン	タイニーゼビウス	ゼビウス	マッピー	ギャラクシアン	ディグダグ※
FM-7	○		△		△	
mz-700	○			△	○	
mz-700 (PCG)	○			△		
mz-1200	○				○	
mz-1200 (PCG)	○			△		
mz-80K/C	○			△		
mz-80K/C (PCG)	○			△		
PC-6001 (32K)		○				
PC-6001 mkII	○	○			○	
PC-6601	○	○			○	
PC-8001 (32K)						○
PC-8001 mkII					○	○
PC-8801						○
PC-8801 (N-BASIC)						○
X1	○		△	○		○
X1-C	○		△	○		○
X1-D	○		△	○		○

△は近日発売が予定されています。
※NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。
メディアはすべてテープです。

マイコンBASICマガジン 2月号目次

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻　第2号
昭和59年1月25日印刷
昭和59年2月1日発行
特別定価 350円

東京都品川区東五反田1―11―15　郵便番号141　電話 東京(03)445―6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その19

プログラム㊙テクニック公開シリーズ第3弾!!

森くんの「GAME TOPIA」

―ナウっちいアイデア理論―

森　巧尚

おはようございます！　森　巧尚です!!

『プログラム㊙テクニック公開シリーズ』とかいう，すご～いシリーズがあるそうですね。なんでも，田辺さんが『瞬間多量キャラクタ移動装置』を発明したり，はるみちゃんが『ショート・プログラム』のテクニックを紹介しちゃったりと。

で，第3弾として僕に番がまわってきたんだけど，う～ん，僕そんな，㊙テクニックなんか持ってないですよ～。なぜって，思いついたらその時に考えるけど，あとはすぐに忘れっちゃうんだから（もの覚えが悪い！）。ど，どーしたらいいんだ！

でも，まあゲーム作る時に一番力を入れるのはゲームのアイデア出す時だから，それじゃあゲームのアイデアについて話しましょうか。ねっ，タイトルにも書いてしまったことだし！

● START ●

ところで，友達と話してると，いつも聞かれるのが『いくらもうかった？』なんですね。でもね，ほんとうはPC－8801を買った上に，FM－7まで買っちゃったんで，親に借りてたお金を返すのでやっとなんですよ。それに僕はお金もうけのためにゲーム作ってるんじゃないんです。楽しいから作ってるだけ！　あきたらやめる。ただそれだけです（あきそうにないけど)。

そして，つぎによく聞かれるのが『どっからそんなアイデアでてくるんや？』なんです。

これは，むつかしいですね～。別にアイデアが，わいてでてくるようなことなんかないですからね。必死になって考えても考えても，でてこないこともいくらだってあるし，自分では気づかないうちに，新しいゲームができてたりすることもあるんですよ。

● POINT ●

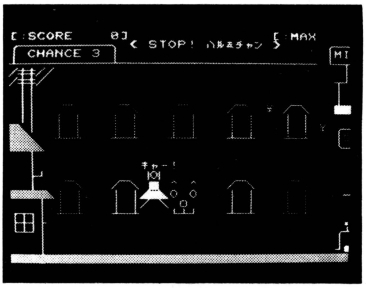
ゲーム作ってくときの話だけど，だいたい大きくわけて，2種類ぐらいあるんじゃないかな？

『ストーリーを先に考えて，後からそれにあうようにゲームを作る！』と『新しいゲームのテクニックを考えてゲームを作り，後からストーリーをこじつける！』の二つです。

たとえば83年5月号の『STOP！　はるみちゃん』のときは，『はるみのゲーム・ライブラリー』読んで，それで「はるみちゃんがミルクを買いにいくゲーム」を作ろうって考えたんですね**（写真1）**。そして，あとから，「ジャマ物は犬とコオロギだ。それならステージは迷路っぽくしようかな。それじゃあ味気ないから，町の風景にしよう。そして，犬がとつぜん現われたら，ゲームにならないな。じゃあ，犬小屋を置いて，犬小屋の色が緑から赤に変わったらでてくることにしよう」なんて決めて，それからやっとプログラムを作りはじめたんです。

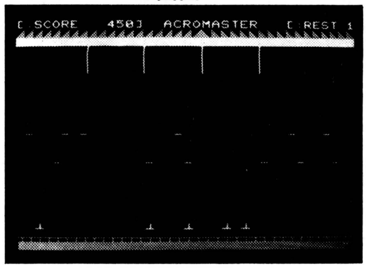
ところが，83年10月号の『ACROMASTER』のときなんかは，先にゲームの中核を作ってしまってからストーリーをこじつけたんですね**（写真2）**。

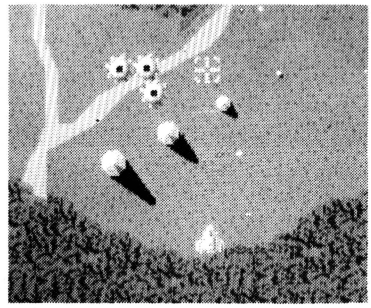
あのときは，「まっすぐやななめ移動のゲームは，少しあきてきたな（僕はすごくあきっぽい？)。それじゃあ，放物線の運動ができるようにしようかな」ってこ



▲《写真１》ＳＴＯＰ！はるみちゃんの画面

▼《写真２》ＡＣＲＯＭＡＳＴＥＲの画面





▲《写真３》ＸＥＶＩＯＵＳの画面
©NAMCO

とで，ポーン，ポーンって放物線をえがきながら移動するデモを作ったんです。

それがとっても気にいってしまったので「よし，これを使ってゲームを作ってやろう！まず，ポンポンはねてるのは自分にしようか，それとも敵にしようかな？　放物線運動をめだたせるには，自分のほうがいいな。よし，そうしよう！　でも，飛んでるときに操作できないのはおもしろくないから，うん，左右にコントロールできるようにしよう。ステージは――，そうだなあ，サーカスがいいんじゃないかな。空中ブランコにつかまったりしてね。ただ，まん中がさびしいから，障害物をつけてっと。え～い！ついでだから，ジェット機にも乗せよう！」てことで，あんなゲームができたってわけなんです。

STORY

では，つぎに『ゲームのアイデア』は，どっからわいてくるのかをお話ししましょう。

僕の考える限りでは，いままで一度もアイデアがわいてきたことなどはありませんでした!!ええ，ほんとうなんです。つまり，アイデアは『わいてくる』ようなものではないんです。アイデアは『発見する』ものなんですよ！

身のまわりには，いろーんなゲームの材料がころがってるんです。ただ，それに気づくか気づかないかなんですね。えっ，そんなことどんな本にものってるって？。そうでしょ。うん，そうなんですよ！でも，それがわかってても，本当にむつかしいですよね。そこで，『アイデアを発見しやすい方法』をこっそりと，おしえちゃいますね。これ，ナイショですよ。

お知らせでーす!!

こんど僕の書いた本が，電波新聞社から出版されまーす！　この本には，僕がマイコンに興味を持ってからプログラムを投稿するまでのお話と，プログラムのテクニックをわかりやすく紹介したものです。題名「森巧尚のＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣ」っていいます。発売は１月中旬の予定，価格は980円くらいです。

これからマイコンを始める人，プログラマーをめざす人には，きっと役に立っちゃうと思ってます。どーぞ，よろしく!!

IMAGE

それは，

『ふんい気をもりあげる！』

ことなんですね。

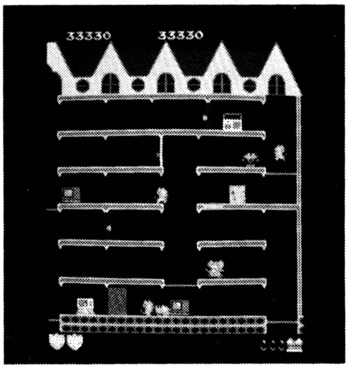
たとえば，『うる星やつらゲーム』が作りたくなったとします。そう思ったら，毎週かかさずテレビを見るとか，マンガを読みあさるとか。えっ，マンガは立ち読みして，そのお金でボクの本を買ってくれる？　ありがとう!!　じゃ，もうひとつコツをおしえたげようかな。

ゲーム作るときには，**そのゲームにあった音楽を流す**んですね。だから，『うる星やつらゲーム』なら，もちろん『うる星やつら』の音楽をかけながら考えてみるんです。あっ，でも『うる星やつらゲーム』なんか作っても，『小学館』が許してくれるかな？だって，83年12月号の「ソフトウェア・ケンネルさん」の「ＴＲＡＰＩＸ」のラムちゃんの絵も許可がおりなかったし，『ＦＭ－７，サウンド・ミュージック入門』って本のラムちゃんの絵の許可もおりなかったんだからね。

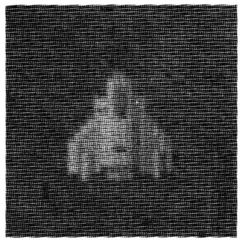
まあ，『うる星やつらゲーム』だけがゲームじゃないさ。オリジナル・ゲームできめようぜ！

GAMES

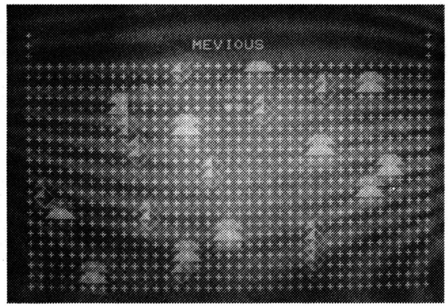
ふんい気をもりあげたところで，つぎにゲームのアイデアをみつけることにしましょー。



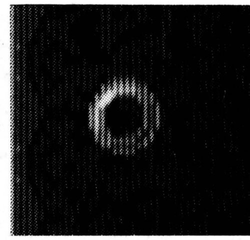
▲《写真４》ＭＡＰＰＹの画面



▶《写真５》ソルバルウ



▲《写真６》ＭＥＶＩＯＵＳの画面



▲《写真７》トーロイド

あっ，ところでいま，どんな曲を聞いてますか？僕は，ＹＭＯの曲がほとんどなんです。もうすぐサンカイしてしまうけど――これがのるころには，サンカイしてしまってるだろーね。

でも，ときどきゲーム・センターのゲームの音を聞くことも大切なんですよ。ゲーム・センターに行ってゲームしながら録音して，それを家で聞くんですね。でも，こんなことしてもいいのかな，いけないんじゃないのかな？　まあ，個人で楽しんでるだけだからいいかな？　しーらないっと！

でも，なしてゲーム・センターの音を聞きながらするんでしょうか。答えは，ゲーム・センターのふんい気を出して，ゲーム・センターのゲームがなぜおもしろいのかを研究するためなんです。

それに，みなさんもゲームやってて，あっこれおもしろいなって感じたことはあるでしょう？だから,こういうのをもとにして，ゲームを作ってくわけですよ。

ゲーム・センターには「ＸＥＶＩＯＵＳ」とか「ＭＡＰＰＹ」とか，楽しいゲームがいっぱいありますからね。ほんと，あきがこないですね(**写真3**)(**写真4**)。

そういえば，昨年の11月号からうる星あんずさんの『ＳＵＰＥＲ soft マガジン』が付録になってたけど，あれスゴイですね。あの本読むだけで，ゲームが10コぐらいできちゃうんじゃないですか。うん！

たとえば，『ＸＥＶＩＯＵＳ』をみたとします。そのままそっくりに作るなんてのは，ＢＡＳＩＣだけじゃちょっときついし，もちろんオリジナル・ゲームにはならないからね。そこで，ヒントだけもらっちゃうんです。それなら楽でしょ？

では，ためしにアイデアをみつけてみましょう。

● ＸＥＶＩＯＵＳ ●

○ソルバルウ

ソルバルウは，自分の飛行機のことですね(**写真5**)。スクロールしていく画面の中を，前後左右に自由自在に移動できるんです。いままでの『ギャラガ』とかだったら左右にしか動けなかったんですが，『ゼビウス』では前後も移動できるんです。すごい！

ということで，僕は83年９月号で『ＭＥＶＩＯＵＳ』というのを作ったのですね(**写真６**)。

このゲームは，スクロールする画面を，前後左右に移動できるというのに感動して作っちゃったんです。

○トーロイド

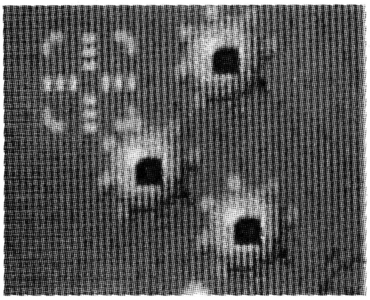
トーロイドって，50円玉みたいな，赤血球みたいなＵＦＯですね(**写真７**)。クルクルクルってまわりながら飛んでくようすは，なんとも楽しいじゃないですか。う～ん，これでもなんかできそうですよ。

「50円玉がクルクルまわるんでしょ。“Ｏ”っていうのと“Ｉ”っていうのを交互に出したら，回転してるように見えるかなー。回転してるんだったら，つかみにくいな。じゃ，上からコインがいっぱいふってきて，コインが“Ｉ”の形の時だけ拾える一なんてのができないかな。トーラスって名前つけたりしてね」(**第１図**)。

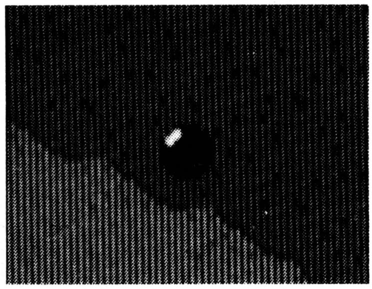
○ゾシー

あのまんまるい電気ノコギリみたいな，タコみたいなやつですよ(**写真８**)。ほら，後ろからもどってきたりしてインケンなやつね。これまた，なんかできそうですね。

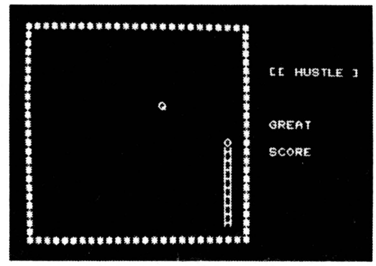
「後ろからせめてくるので，よけて前まできたときし



▲《写真8》ゾシー
©NAMCO



▲《写真9》ザカート
©NAMCO

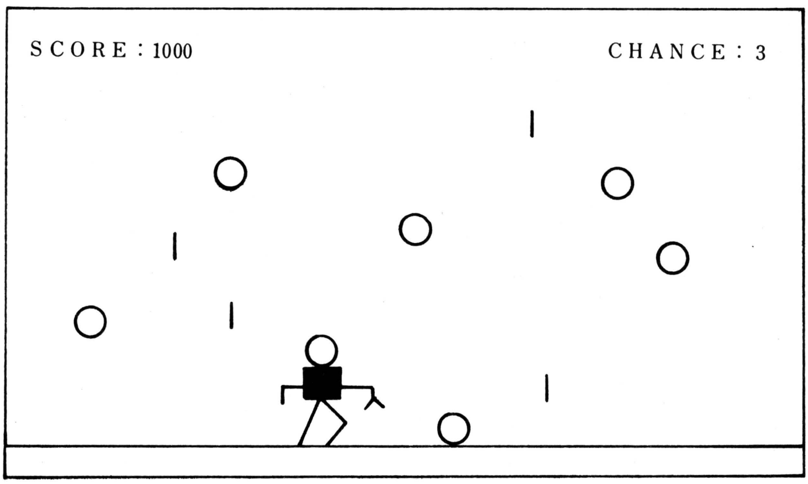


▲《写真10》ハッスルの画面

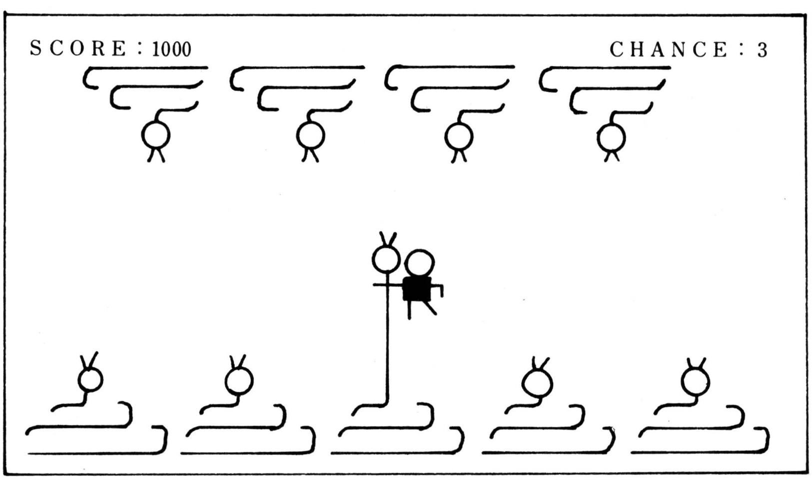
かやっつけられないんだから～。うんとねー，こんなのどーだろ。後ろも前も，ヘビの大群なんです。でもヘビは，後ろからおそってくるので，よけないといけないんですが，やられてばかりじゃいけないってんでおそってきたヘビの頭の部分をつかむんです。少しまちがえば，かみつかれるのでむつかしい！　と，う～ん　名前はボアにしましょーか」(第2図)。

○ザカート

とつぜん現われて，弾を打って消えてしまうセイロ丸ですね(写真9)。これもまた，なんかできそうですね。できそうでしょ？　うん，このようにしてヒントをみつけて，それをゲームにしてしまうわけなんですよ。わーった？



《第1図》トーラスの画面構成図



《第2図》ボアの画面構成図

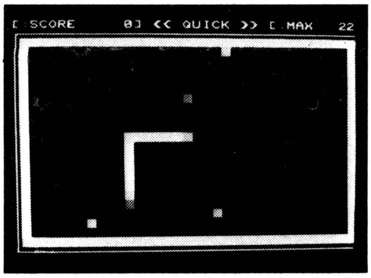
●STAGE●

さーて，それじゃあゲームの一つでも作ってみることにしますか。そーですねー，ゲーム・センターのゲームばっかしだったら，つまんないから，つぎはマイコンのゲームをみておくことにしましょーか。

これを見てください（写真10)。

これは，月刊「マイコン」でおなじみの川村清さんの『ハッスル』です。うん，すばらしい名作ですね！「カバトリ・ゲーム」とか「スネーキー・ゲーム」とか，似たのもいっぱいありましたけど。

ところでこのヘビは，いったいどーやって進んでるんでしょうか？じつはこのヘビ，頭と尾の先っちょし



▲《写真11》あるけあるけゲームの画面

▼《写真12》ＬＥＡＤ　ＭＡＮのタイトル画面





▲《写真13》ＬＥＡＤ　ＭＡＮの実行画面

か動いてないんです。つまり，動くとこへ頭を出して，しっぽの先を消しちゃうんです。すると，ヘビが少し前進したように見えるんですね(**第３図**)。これをくり返してるだけだから，ヘビがいくら長くなったって，スピードは変わらないってワケ！　スゴイ！

じゃあ，これをまねて具体的にプログラムを作ってみましょうか。でも，同じようなヘビのゲームじゃあ，ちょっと芸がなさすぎますね。どうしましょう？

しっぽがうまく消えてくれるから，ヘビに見えるんですよね。それじゃ，しっぽを消さないようにしましょうか。いえ，それだったら，『あるけあるけゲーム』になっちゃいますね(**写真11**)。

しっぽを消したらヘビになり，消さなかったら『あるけあるけゲーム』になっちゃう。こまりましたね。新しいゲームはできないんでしょうか。はは，頭でも消してみますか～。

いや，ちょっ　ちょっと！　これですよ！　これ！　そう，頭を消すようにするんです！どういうことって，つまりこういうことなんです！

まず，動いてるときは『あるけあるけゲーム』と同じなんですが，操縦をやめたときに頭を消していくんですよ。うん！

頭を消してくってことは，だんだん長さが短かくなって，最後にはもとの長さにもどってしまうってことなんです(**第４図**)。

う～ん，これならオリジナル・ゲームだ！　では，作ることにしましょー！

● ＬＥＡＤ　ＭＡＮ ●

あなたは，ＬＥＡＤ　ＭＡＮです。[2][4][6][8]のキーで，上下左右にのびてゆけます。

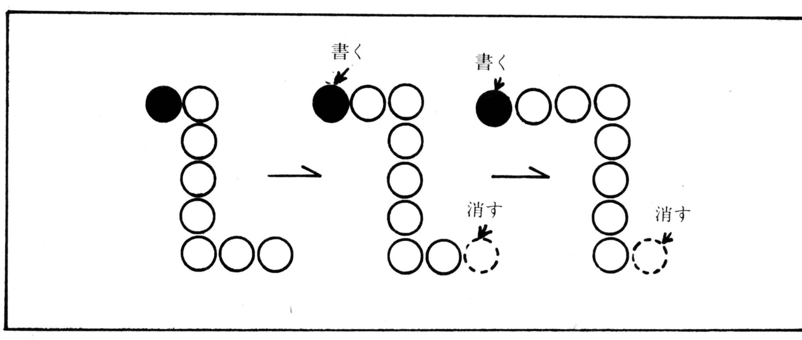
“●”はボールです。だんだん近よってきますので，食べてください。でも，こっちの胴体にかみつかれたらマケです。20個食べたら，コングラッチュレーション！

★ ＰＣ－8000用★

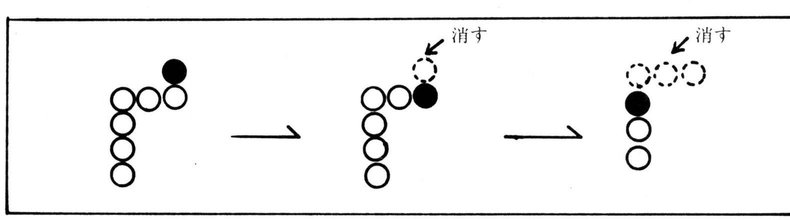
[2][4][6][8]を押してるときは，どんどんのびていきますが，はなすとだんだんちぢんでゆきます！

★ＦＭ－７用★

[2][4][6][8]のキーをはなしても，進行方向にどんどん進んでゆきます。[5]のキーを押すとちぢみます！



《第３図》ヘビの移動の説明



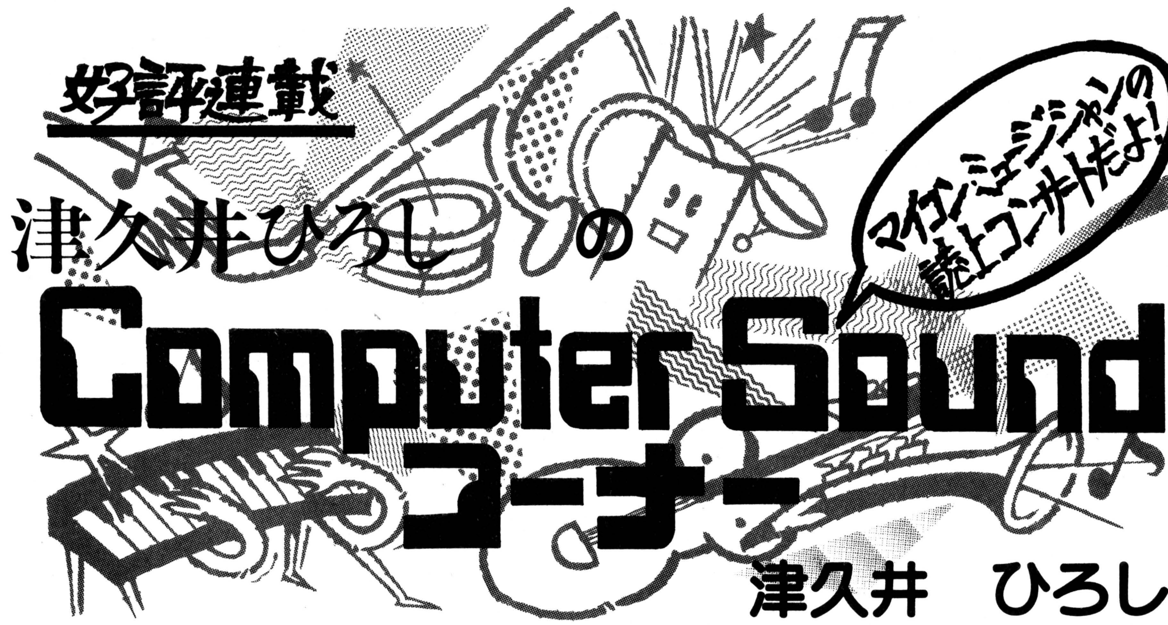
《第４図》ちぢむヘビの説明

《リスト1》LEAD MANのプログラム・リスト（PC−8001／mkII用）

```
100 DEFINT A-Z  :TP=1000
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
150 DIM H(500)
160 '
170 REM ┌──── T I T L E ────┐
180 '
190 PRINT CHR$(12);
200 T1$="■   ■▔ ◢▔◣ ■▔◣  ■◣◢■ ◢▔◣ ■◣ |
210 T2$="■   ■▁ |▁▁| ■  |  ■ | ■ |▁▁| ■ ◥|
220 T3$="■▁▁ ■▁▁ |  | ■▁◢  ■ | ■ |  | ■ |
230 '
240 COLOR 5
250 LOCATE  3, 3:PRINT T1$;
260 LOCATE  3, 4:PRINT T2$;
270 LOCATE  3, 5:PRINT T3$;
280 '
290 COLOR 6
300 LOCATE 33, 7:PRINT " <> "
310 LOCATE 33, 8:PRINT "Voo "
320 LOCATE 33, 9:PRINT "╲╧╕"
330 LOCATE 33,10:PRINT " ┘└ "
340 '
350 COLOR 4
360 LOCATE  5,18:PRINT "ooooo■"
370 COLOR 7
380 LOCATE 12,18:PRINT "... LEAD MAN"
390 COLOR 3
400 LOCATE  7,14:PRINT "●"
410 COLOR 7
420 LOCATE 12,14:PRINT "...   BALL"
430 '
440 LINE( 3,12)-(25,20),"-",1,B
450 '
460 COLOR 7
470 LOCATE 27,12:PRINT "    ╭─╮"
480 LOCATE 27,13:PRINT "    |8|"
490 LOCATE 27,14:PRINT "    ╰─╯"
500 LOCATE 27,15:PRINT "╭─╮ ╭─╮ ╭─╮"
510 LOCATE 27,16:PRINT "|4| |  | |6|"
520 LOCATE 27,17:PRINT "╰─╯ ╰─╯ ╰─╯"
530 LOCATE 27,18:PRINT "    ╭─╮"
540 LOCATE 27,19:PRINT "    |2|"
550 LOCATE 27,20:PRINT "    ╰─╯"
560 '
570 COLOR 2
580 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
590 '
600 LINE( 0, 0)-(38,24),"o",4,B
610 '
620 IF INP(4)<>247 THEN 620
630 '
640 REM ┌──── S T A R T ────┐
650 '
660 SC=0 :AD=1 :PO=0
670 '
680 FOR I=1 TO 100
690  BEEP I MOD 4
700 NEXT I
710 '
720 REM ┌──── S T A G E ────┐
730 '
740 COLOR 4 :PRINT CHR$(12);
750 '
760 COLOR 6
770 LOCATE 33, 2:PRINT " <> "
780 LOCATE 33, 3:PRINT " oo "
790 LOCATE 33, 4:PRINT "╰╧╮"
800 LOCATE 33, 5:PRINT " ┘└ "
810 LOCATE 21, 5:PRINT "<- BALLS";
820 '
830 COLOR 5
840 LOCATE  3, 0:PRINT T1$;
850 LOCATE  3, 1:PRINT T2$;
860 LOCATE  3, 2:PRINT T3$;
870 '
880 COLOR 7
890 LOCATE  3, 4:PRINT "SCORE :";SC;
900 LOCATE 20, 4:PRINT "T O P :";TP;
910 '
920 LINE( 0, 6)-(38,24),"o",1,B
930 LINE( 1, 7)-(37,23),"·",3,B
940 '
950 X=18 :Y=15 :F=0:A=&HFA30 :H(1)=A
960 '
970 COLOR 4
980 LOCATE  X, Y:PRINT "o■";
990 '
1000 REM ┌──── LEAD MAN ────┐
1010 '
1020 COLOR 4
1030 '
1040 IO=INP(0) :I1=INP(1)
1050 VX=0 :VY=0
1060 IF I1=254 THEN VY=-1 :VX=0
1070 IF IO=251 THEN VY= 1 :VX=0
1080 IF IO=239 THEN VX=-1 :VY=0
1090 IF IO=191 THEN VX= 1 :VY=0
1100 '
1110 IF VX=0 AND VY=0 THEN 1270
1120 '
1130 BEEP 1
1140 '
1150 POKE H(AD),237
1160 AD=AD+1
1170 H(AD)=H(AD-1)+VX*2+VY*120
1180 P=PEEK(H(AD))
1190 POKE H(AD),135
1200 BEEP 0
1210 '
1220 IF P=237 THEN 2080
1230 IF P=236 THEN 1710
1240 '
1250 GOTO 1350
1260 '
1270 IF AD=1 THEN 1350
1280 '
1290 BEEP 1
1300 POKE H(AD),32
1310 AD=AD-1
1320 POKE H(AD),135
1330 BEEP 0
1340 '
1350 REM ┌──── M O U S E ────┐
1360 '
1370 IF F=1 THEN 1560
1380 '
1390 IF RND(1)<.5 THEN MY=7 ELSE MY=23
1400 MX=INT(RND(1)*35)+1
1410 F=1
1420 '
1430 COLOR 3
1440 LOCATE MX,MY :PRINT ".";
1450 FOR I=1 TO 80:NEXT :BEEP 1
1460 LOCATE MX,MY :PRINT "o";
1470 FOR I=1 TO 80:NEXT :BEEP 0
1480 LOCATE MX,MY :PRINT "O";
1490 FOR I=1 TO 80:NEXT :BEEP 1
1500 LOCATE MX,MY :PRINT "@";
1510 FOR I=1 TO 80:NEXT :BEEP 0
1520 LOCATE MX,MY :PRINT "●";
1530 '
1540 GOTO 1000
1550 '
1560 VX=SGN(X-MX) :VY=SGN(Y-MY)
1570 IF RND(1)<.5 THEN VX=0 ELSE VY=0
1580 '
1590 COLOR 4
1600 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
1610 MX=MX+VX :MY=MY+VY
1620 COLOR 3
1630 P=FNP(MX,MY)
1640 LOCATE MX,MY:PRINT "●";
1650 '
1660 IF P=237 THEN 2080
1670 IF P=135 THEN 1710
1680 '
1690 GOTO 1000
1700 '
1710 REM ┌──── P O I N T ────┐
1720 '
1730 COLOR 4
1740 LOCATE MX,MY:PRINT "■";
1750 COLOR 6
1760 LOCATE 34, 3:PRINT "^^";
1770 '
1780 FOR I=1 TO 80
1790  BEEP I MOD 4
1800 NEXT
1810 '
1820 SC=SC+AD*10 :F=0 :PO=PO+1
1830 COLOR 7
1840 LOCATE  3, 4:PRINT "SCORE :";SC;
1850 COLOR 6
1860 LOCATE PO, 5:PRINT "●";
1870 '
1880 IF PO=20 THEN 1950
1890 '
1900 COLOR 6
1910 LOCATE 34, 3:PRINT "oo";
1920 '
1930 GOTO 1000
1940 '
1950 REM ┌──── Congratulations! ────┐
1960 '
1970 COLOR 6
1980 LOCATE 10, 8
1990 PRINT "Congratulations!"
2000 '
2010 FOR I=1 TO 50
2020  BEEP 1
2030  C=INT(RND(1)*6)+1
2040  LINE( 0, 6)-(38,24),"o",C,B
2050  BEEP 0
2060 NEXT
2070 '
2080 REM ┌──── GAME OVER ────┐
2090 '
2100 COLOR 6
2110 LOCATE 34, 3:PRINT "xx";
2120 '
2130 COLOR 2
2140 '
2150 G1$="┌─┐┌─┐┌┬┬┐┌──  ┌─┐┬ ┬┌──┌─┐"
2160 G2$="| ┐├─┤|||├─   | |└┐┌┘├─ ├┬┘"
2170 G3$="└─┘┴ ┴┴ ┴└──  └─┘ └┘ └──┴└─"
2180 '
2190 LOCATE  6, 9:PRINT G1$;
2200 LOCATE  6,11:PRINT G2$;
2210 LOCATE  6,13:PRINT G3$;
2220 '
2230 FOR I=1 TO 1000:NEXT
2240 '
2250 BEEP 1
2260 LOCATE  6, 9:PRINT SPACE$(25);
2270 LOCATE  6,10:PRINT G1$;
2280 LOCATE  6,13:PRINT SPACE$(25);
2290 LOCATE  6,12:PRINT G3$;
2300 BEEP 0
2310 '
2320 COLOR 5
2330 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
2340 '
2350 IF TP<SC THEN TP=SC
2360 '
2370 IF INP(4)<>247 THEN 2370
2380 '
2390 GOTO 170
```

《リスト2》LEAD　MANのプログラム・リスト（FM－7／8用）

```
100 DEFINT A-Z :TP=1000
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
120 COLOR 7,0 :CLS
130 '
140 DIM HX(500),HY(500)
150 '
160 REM ┌─── T I T L E ───┐
170 '
180 CLS
190 T1$="■   ■▀▀  ▄▀▀▄ ■▀▀▄  ■▀▄▀▌ ▄▀▀▄ ■▀▄ |
200 T2$="■   ■▄   ■▄▄▌ ■   | ■   | ■▄▄▌ ■  ▀▌
210 T3$="■▄▄ ■▄▄  ■  | ■▄▄▀  ■   | ■  | ■   |
220 '
230 COLOR 5
240 LOCATE  3, 3:PRINT T1$;
250 LOCATE  3, 4:PRINT T2$;
260 LOCATE  3, 5:PRINT T3$;
270 '
280 COLOR 6
290 LOCATE 33, 7:PRINT " <> "
300 LOCATE 33, 8:PRINT "Voo "
310 LOCATE 33, 9:PRINT "└┴┘┐"
320 LOCATE 33,10:PRINT " ┘└ "
330 '
340 COLOR 4
350 LOCATE  5,18:PRINT "ooooo■"
360 COLOR 7
370 LOCATE 12,18:PRINT "... LEAD MAN"
380 COLOR 3
390 LOCATE  7,14:PRINT "●"
400 COLOR 7
410 LOCATE 12,14:PRINT "... BALL"
420 '
430 LINE( 3,12)-(25,20),"-",1,B
440 '
450 COLOR 7
460 LOCATE 27,12:PRINT "     ╭─╮
470 LOCATE 27,13:PRINT "     |8|
480 LOCATE 27,14:PRINT "     ╰─╯
490 LOCATE 27,15:PRINT "╭─╮╭─╮╭─╮
500 LOCATE 27,16:PRINT "|4||5||6|
510 LOCATE 27,17:PRINT "╰─╯╰─╯╰─╯
520 LOCATE 27,18:PRINT "     ╭─╮
530 LOCATE 27,19:PRINT "     |2|
540 LOCATE 27,20:PRINT "     ╰─╯
550 '
560 COLOR 2
570 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
580 '
590 LINE( 0, 0)-(38,24),"o",4,B
600 '
610 I$=INKEY$
620 IF I$<>"S" AND I$<>"s" THEN 610
630 '
640 REM ┌─── S T A R T ───┐
650 '
660 SC=0 :AD=1 :PO=0 :VX=0 :VY=0
670 PL$="T120L16O5SOM1000"
680 PLAY PL$,PL$,PL$
690 M1$="CCCCGECDR16DDR8DGD"
700 M2$="DDDDECEDR8DDDD"
710 PLAY M1$,"E4G4","O6C2"
720 PLAY M2$,"F4G4","O6C2"
730 '
740 REM ┌─── S T A G E ───┐
750 '
760 COLOR 4:CLS
770 '
780 COLOR 6
790 LOCATE 33, 2:PRINT " <> "
800 LOCATE 33, 3:PRINT " oo "
810 LOCATE 33, 4:PRINT "└┴┘┐"
820 LOCATE 33, 5:PRINT " ┘└ "
830 LOCATE 21, 5:PRINT "<- BALLS";
840 '
850 COLOR 5
860 LOCATE  3, 0:PRINT T1$;
870 LOCATE  3, 1:PRINT T2$;
880 LOCATE  3, 2:PRINT T3$;
890 '
900 COLOR 7
910 LOCATE  3, 4:PRINT "SCORE :";SC;
920 LOCATE 20, 4:PRINT "T O P :";TP;
930 '
940 LINE( 0, 6)-(38,24),"o",1,B
950 LINE( 1, 7)-(37,23),"-",3,B
960 '
970 X=18 :Y=15 :F=0:HX(1)=19:HY(1)=15
980 '
990 COLOR 4
1000 LOCATE  X, Y:PRINT "o■";
1010 '
1020 REM ┌─── LEAD MAN ───┐
1030 '
1040 COLOR 4
1050 '
1060 I$=INKEY$
1070 IF I$="5" THEN VX=0 :VY=0
1080 IF I$="8" THEN VY=-1:VX=0
1090 IF I$="2" THEN VY= 1:VX=0
1100 IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0
1110 IF I$="6" THEN VX= 1:VY=0
1120 '
1130 IF VX=0 AND VY=0 THEN 1290
1140 '
1150 BEEP 1
1160 '
1170 LOCATE HX(AD),HY(AD):PRINT "o";
1190 [illegible]
1200 P=SCREEN(HX(AD),HY(AD))
1210 LOCATE HX(AD),HY(AD):PRINT "■"
1220 BEEP 0
1230 '
1240 IF P=237 THEN 2100
1250 IF P=236 THEN 1730
1260 '
1270 GOTO 1370
1280 '
1290 IF AD=1 THEN 1370
1300 '
1310 BEEP 1
1320 LOCATE HX(AD),HY(AD):PRINT " ";
1330 AD=AD-1
1340 LOCATE HX(AD),HY(AD):PRINT "■";
1350 BEEP 0
1360 '
1370 REM ┌─── M O U S E ───┐
1380 '
1390 IF F=1 THEN 1580
1400 '
1410 IF RND(1)<.5 THEN MY=7 ELSE MY=23
1420 MX=INT(RND(1)*35)+1
1430 F=1
1440 '
1450 COLOR 3
1460 LOCATE MX,MY :PRINT ".";
1470 FOR I=1 TO 80:NEXT:PLAY "O5C64"
1480 LOCATE MX,MY :PRINT "o";
1490 FOR I=1 TO 80:NEXT:PLAY "E64"
1500 LOCATE MX,MY :PRINT "O";
1510 FOR I=1 TO 80:NEXT:PLAY "G64"
1520 LOCATE MX,MY :PRINT "@";
1530 FOR I=1 TO 80:NEXT:PLAY "O6C64"
1540 LOCATE MX,MY :PRINT "●";
1550 '
1560 GOTO 1020
1570 '
1580 UX=SGN(X-MX) :UY=SGN(Y-MY)
1590 IF RND(1)<.5 THEN UX=0 ELSE UY=0
1600 '
1610 COLOR 4
1620 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
1630 MX=MX+UX :MY=MY+UY
1640 COLOR 3
1650 P=SCREEN(MX,MY)
1660 LOCATE MX,MY:PRINT "●";
1670 '
1680 IF P=237 THEN 2100
1690 IF P=135 THEN 1730
1700 '
1710 GOTO 1020
1720 '
1730 REM ┌─── P O I N T ───┐
1740 '
1750 COLOR 4
1760 LOCATE MX,MY:PRINT "■";
1770 COLOR 6
1780 LOCATE 34, 3:PRINT "^^";
1790 '
1800 FOR I=1 TO 80
1810  BEEP 1:BEEP 0
1820 NEXT
1830 '
1840 SC=SC+AD*10 :F=0 :PO=PO+1
1850 COLOR 7
1860 LOCATE  3, 4:PRINT "SCORE :";SC;
1870 COLOR 6
1880 LOCATE PO, 5:PRINT "●";
1890 '
1900 IF PO=20 THEN 1970
1910 '
1920 COLOR 6
1930 LOCATE 34, 3:PRINT "oo";
1940 '
1950 GOTO 1020
1960 '
1970 REM ┌─── Congratulations! ───┐
1980 '
1990 COLOR 6
2000 LOCATE 10, 8
2010 PRINT "Congratulations!"
2020 '
2030 FOR I=1 TO 50
2040  BEEP 1
2050  C=INT(RND(1)*6)+1
2060  LINE( 0, 6)-(38,24),"o",C,B
2070  BEEP 0
2080 NEXT
2090 '
2100 REM ┌─── GAME OVER ───┐
2110 '
2120 COLOR 6
2130 LOCATE 34, 3:PRINT "xx";
2140 '
2150 COLOR 2
2160 '
2170 G1$="┌─┐┌─┐┌┬┬┐┌┬─┐ ┌─┬┐┌┬┬┐┌┬─┐"
2180 G2$="| ┐├─┤||||├   | ||| |├  ├┬┘"
2190 G3$="└─┘┴ ┴┴ ┴┴┴─┘ └─┘└─┴─┘┴└┘"
2200 '
2210 LOCATE  6, 9:PRINT G1$;
2220 LOCATE  6,11:PRINT G2$;
2230 LOCATE  6,13:PRINT G3$;
2240 '
2250 FOR I=1 TO 1000:NEXT
2260 '
2270 BEEP 1
2280 LOCATE  6, 9:PRINT SPACE$(25);
2290 LOCATE  6,10:PRINT G1$;
2300 LOCATE  6,13:PRINT SPACE$(25);
2310 LOCATE  6,12:PRINT G3$;
2320 BEEP 0
2330 '
2340 COLOR 5
2350 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
2360 '
2370 IF TP<SC THEN TP=SC
2380 '
2390 I$=INKEY$
2400 IF I$<>"s" AND I$<>"S" THEN 2390
2410 '
2420 GOTO 170
```



毎日毎日さむーい日が続きますね。みなさん元気ですか？　コタツに入ってパソコンしながらみかんを食べ…なんて遊んでばかりいないで，学校のお勉強もしっかりやってくださいよ。受験生のかたも，最後の追いこみですね。ぜひガンバッテください。

さて，今月のＣ.Ｓ.コーナーはあのうる星やつらの「ラムちゃん」の登場です。機種はＰＣ－6001ですが，ＦＭ－７をはじめＭＳＸなどでも簡単に移植可能です。今回の演奏はなかなかイケルものなので，ぜひともインプットしてＲＵＮさせてください。

プログラマーから一言

ラムのラブソング(うる星やつら)
for PC-6001シリーズ

Programmed by
田中　謙次
16才

なにをかくそう，このプログラムは楽符をそのまま入力しただけで何のテクニックも使っておりません。というよりもパソコンを始めてまだ３か月とちょっとで，何のテクニックも持っていないしどうすることも出来なかったのです。あしからず……。

この曲は三重和音から成り，初めに曲のデータがあり，後ろのＰＬＡＹ文で曲を流すようになっています。データは主旋律，副旋律１，副旋律２，というように入っています。

592行～608行で，星を流しながらピロピロ…という音を出しています。このピロピロ…という音は，ベーマガ８月号『テクノパニック6001』の中からお借りいたしました。ありがとうございます。

楽符をそのまま入力しただけですので，改造などいくらでもできると思います。エンベロープを変えて波形を変化させたりすると，結構おもしろいものができますよ。

曲はベースできまる

ちょっとオーバーな見出しかもしれませんが，最近の曲にはベースプレイの目立つものが多くなってきました。これは，ベースそのものが重要視されはじめた証拠でしょう。

ほんの少しおとしの人の中には，あのベンチャーズサウンドをまねてディキディキディキディキ，ズズチャチャ，ズズチャーなんてやった人がいると思います。そんな頃にくらべ，今ではベースギターの弦をはじい

て演奏したりして，とってもカッコよくなっていますね。

今月の「ラムちゃん」の演奏はこのベース演奏をよく考えてプログラムしているようで，演奏を聞いているととても雰囲気が出ています。もし，この「ラムちゃん」のベース音をなくしてしまったらどうでしょう。これでは，なんにも変化がなくつまらない演奏になってしまいます（みなさんも実験してみてください）。

それでは今月は，このベース演奏を変化させると曲のイメージがどう変わってくるか，研究してみることにしましょう。実験材料は童謡の「チューリップ」です。だれもが知っている曲ですから，今すぐ曲のイメージが頭に浮かんでくるはずですね。

まず，リストＡをインプットしてみてください。パソコンは，ＰＣ－6001をはじめＦＭ－７やＭＳＸなど，三重演奏機能がありＰＬＡＹ文が使えればＯＫです(Ｘ１は少しちがいますので，移植してください)。

ＲＵＮすると，ノーマルな演奏が聞こえてきますね。これは標準的な８ビートの演奏で，ポピュラーな曲にはだいたいマッチします。メロディのドとベースのドが重なると，少しきたなくなりますがアシカラズ。

さて，つぎにリストＢをインプットしてみてください。リストＡと同じ８ビートですが，ベースの演奏パターンを変えたため，曲のイメージが変わっています。どうですか？　ややのってくる感じでしょう。

最後に，リストＣをインプットしてみてください。このベース演奏はロックンロール風にアレンジしたのでなんとなく体が動いてくるようなイメージをうけます。これに残りの１音をドラムにセットし三重奏にすれば，すばらしい「チューリップ・ロックンロール」が出来あがっちゃいますよ。

いかがでしたか？メロディラインは同じでも，ベースのパターンによってこれだけ曲の雰囲気がかわってくるのです。いかにベース演奏が重要であるかがわかってもらえると思います。

現在，ベースは多様な演奏をしているので，レコードなど実際の音楽ソースのベース演奏をじっくり聞いて研究してみれば，きっといいプログラムができることでしょう。ＣＳコーナでも，皆さんの投稿を期待してますよ。ガンバッテくださいネ！

《リストＡ》ノーマルな８ビート演奏

```
10 M1$="o4CDER CDER "
20 M2$="  GEDC DED2"
30 B1$="o3l8 CCEEGGAG"
40 B2$="o2l8 GGBBo3DDED"
110 PLAY M1$,B1$+B1$
120 PLAY M2$,B1$+B2$
```

《リストＢ》ベースを変えた８ビート

```
10 M1$="o4CDER CDER`"
20 M2$="  GEDC DED2"
30 B1$="o3C8R16C16 R8C8 CR"
40 B2$="o3G8R16G16 R8G8 GR"
110 PLAY M1$,B1$+B1$
120 PLAY M2$,B1$+B2$
```

♪　♪　♪

《リストＣ》ロックンロール風の演奏

```
10 M1$="o4CDER CDER "
20 M2$="  GEDC DED2"
30 B1$="o3CR8C8C4.R8"
40 B2$="o3GR8G8G4.R8"
110 PLAY M1$,B1$+B1$
120 PLAY M2$,B1$+B2$
```



```
10 AA$="t200s9m10000":AB$="t200s
9m10000":AC$="t200s9m10000"
20 A$="l8o5bbbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbb"
30 B$="l8o4bbbbbbbbbbbbbbbbbbb
bbbbbbbbbb"
40 C$="l4o2abcc+bcdd+abcc+bcdd+"

50 D$="l8o4ed+egf+edco3bo4df+e2r
8"
60 E$="l4o3erdro2gr8o3g+2r8"
70 F$="o2ar1r8o3e2r8"
80 G$="l8o4co3bo4cedco3babo4df+e
2r8"
90 H$="l4o2aro3dro2gr8o3g+2r8"
100 I$="o3r1e2r8"
110 J$="l8o4ed+egf+e+f+dggf+g2r8
"

120 K$="o3r1b4r8b2r8"
130 L$="l4o2aro3dro2gr8g2r8"
140 M$="l8o4gf+g4r2ed+e4r2"
150 N$="l8o3bbb4o4a+a+a+4o4ccc4"

160 O$="l8o3ggg4o4f+f+f+4o3aaa4"
170 P$="l4o4f+f+f+f+8f+8r8f+f+8g
f+ee8d2r8"
180 Q$="l8o2a4o3o2dr2a4o3do2dr2g
4o3do2dr2"
190 R$="l8o5r8df+o6co5adf+o6c"
200 S$="o2g4o3do2dr8do3d4"
210 T$="l4o4f+f+f+8f+f+f+f+8gf+e
e8d2r8"
220 U$="l4o4eee8eeee8fed8cd8ec8o
3a8r8"
230 V$="l8o2b4o3eo2er2b4o3eo2er2
a4o3eo2er2"
240 W$="l8o5eao6eco5eao6e"
250 X$="o2a4o3eo2eeo3e4"
260 Y$="l4o4f+f+f+8f+f+f+f+8gf+8
f+8g.f+1"
270 Z$="l8o3c+4f+o2gr2o3c+4f+o2g
r2o3a4.a4a4aa4"
280 A1$="l8o3r1r1d+4.d+4d+4d+d+4
r"
290 B1$="l8o4d2b1r8ba+bo5c4o4b4b
4.a1rr8"
300 C1$="l4o3f+2o2g.o3d.o2dg+.o3
e.o2ea.o3e.o2ea."
310 D1$="o3d2"
320 E1$="l8o4d4a4g+a2rag+ab4a4gg
ab1rr8"
330 F1$="l4o3do4a.o3d.o2da.o3d.o
2dg.o3d.o2dg.o3d."
340 G1$="l8o4d4b1r8ba+bo5c4o4b4b
4aa4.g+a2."
350 H1$="l4o2db.o3e.o2eb.o3e.o2e
b.o3e.o2eb.o3e."
360 I1$="l8o4d4a4g+a2rag+ab4a4g1
"
370 J1$="l4o3do2a.o3d.o2da.o3d.o
2g.o3d.o2d"
380 K1$="l8o6co5ag+e2r8"
390 L1$="l4o2e.o3e2r8"
400 M1$="l4o5a.a-2g2f+2r8g.f+2e2
f+2r8"
410 N1$="l4o5e.e2e2d2r8d.d2d2d2r
8"
420 O1$="l8o4r1r2r8dcdr1r2r8dcd"
430 P1$="l8o3r1r2r8dcdr1r2r8c+d4
"
440 Q1$="l8o2a4o3eo2er2a4o3do2dr
8do3d4o2g4o3do2dr2g4o3do2dr8do3d
4"
450 R1$="l8o5d+ed+efeger8deg+bag
4"
460 S1$="l8o2b4o3eo2er2b4o3eo2er
2"
470 T1$="l8o5a4ao6c2r8"
480 U1$="l8o5e4ea2r8"
490 V1$="l8o2a4o3eo2er2"
500 W1$="l8o5r8eao6ceco5aeo6c+o5
f+e+f+gf+a+f+"
510 X1$="l8o2a4o3eo2er2o3c+f+o2f
+r2"
520 Y1$="l8o5r8f+a+o6c+f+co5af+b
4o6co5b4o6c4o5b4r"
530 Z1$="l8o5r1f+4gf+4g4f+4r"
540 A2$="l8o3cf+o2f+r2b4o3co2b4o
3c4o2b4.r"
550 B2$="l4o4ed+egf+e+f+d"
560 C2$="l4o3err2o4crr2"
570 D2$="l4o2arr2o3arr2"
580 E2$="l8o4ggf+gr8f+4f+g4r2"
590 F2$="l4o3br8b8r8f+f+8bro2gr"

591 G2$="l4o3gr8g8r8dd8gro1gr"
592 SCREEN 2,2,2:COLOR 4,3,1:CLS
:LINE(0,0)-(256,192),1,B
593 LOCATE6,3:PRINT "URUSEI YATS
URA":LOCATE10,5:PRINT"LOVE SONG
OF LUM"
594 COLOR 1:LOCATE10,12:PRINT"By
 Kenji Tanaka":FORO=0TO100:NEXT
595 SOUND1,0:SOUND7,&HFC:SOUND8,
13
600 FORI=0TO50:SOUND0,I:SOUND0,I
+15:FORJ=0TO5:NEXT:NEXT:SOUND8,0

608 SOUND 7,56
610 PLAY AA$,AB$,AC$:PLAY A$,B$,
C$:PLAY D$,E$,F$:PLAY G$,H$,I$
620 PLAY D$,E$,F$:PLAY J$,K$,L$:
PLAY M$,N$,O$:PLAY M$,N$,O$
625 PLAY M$,N$,O$:PLAY M$,N$,O$
630 PLAY P$,Q$:PLAY R$,S$:PLAY T
$,O$:PLAY R$,S$:PLAY U$,V$
640 PLAY W$,X$:PLAY Y$,Z$,A1$:PL
AYB1$,C1$,D1$:PLAY E1$,F1$
650 PLAY G1$,H1$:PLAY I1$,J1$:PL
AY K1$,L1$:PLAY D$,E$,F$
660 PLAY G$,H$,I$:PLAY D$,E$,F$:
PLAY J$,K$,L$:PLAY M1$,N1$,O1$
670 PLAY M1$,N1$,P1$:PLAY M1$,N1
$,Q1$
680 PLAY M1$,N1$,Q1$:PLAY R1$,S1
$:PLAY T1$,U1$,V1$:PLAY W1$,X1$
690 PLAY Y1$,Z1$,A2$:PLAY B1$,C1
$,D1$:PLAY E1$,F1$:PLAY G1$,H1$
700 PLAY I1$,J1$:PLAYK1$,L1$:PLA
Y D$,E$,F$:PLAY G$,H$,I$:PLAY D$
,E$,F$
710 PLAY J$,K$,L$:PLAY J$,K$,L$:
PLAY B2$,C2$,D2$:PLAY M$,N$,O$
720 PLAY M$,N$,O$:PLAY E2$,F2$,G
2$
800 SCREEN 2,2,2:CLS:LOCATE12,8:
PRINT "The End"
```

新連載☆コンピュータ・グラフィックス☆

ジキル博士のアトリエ



青山コンピュータスクール・メロン

なんでもかんでも世の中グラフィック!?

いやはや，先月は忙しさのあまりにこのコーナーを休ませてもらったが，どうかねしょ君？　年もあらたまって1984年。おっと，いかん!!　ではあらためて，“あけまして　おめでとう。今年も，ジキル博士とハイド氏をよろしく”とまあ，月並み(？)なあいさつで今年も始めるとしようか。

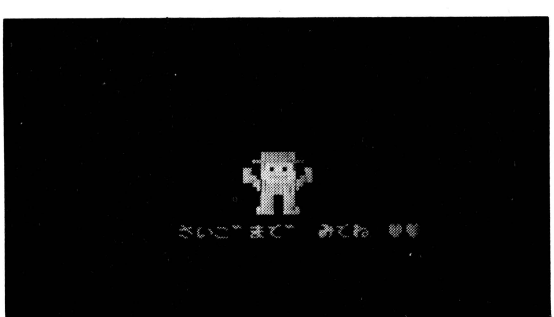
さて本題に入って，きみ達はこの1984年がどう変化すると思うかね？　もちろん，ＣＧのことをいってるんだが——。ワシが思うに，今年いや少なくとも今年中には，ＣＧを意識したマシンの登場があるのではなかろうか。なぜって，それはワシにもよくわからん。ただ，最近のマイコンはどれもみな，グラフィック機能が重視されてきとるし，ちまたではＣＧの話題でいっぱいだ。

いずれにしても，この「ジキル博士のアトリエ」を，今年はもっともっと盛り上げて，来たるべきＣＧの流れにいっきに乗ってみようでないか。もちろん，きみ達の協力が必要なんだが。それじゃ，よろしくたのむぞ!!

影さんアニメーション(M5・G-BASIC)　　まっくろっす

この作品は，僕が昼も寝ないでベーマガ編集部のみなさんのために作ったものです。デモ・プログラムですが，おもしろおかしく作ってみたので，みなさんも笑わないで最後までみてくださいね，お願いしま〜ちゅ。ちょえっちゅ!!

ジキル博士：このプログラムは絵が動くらしいが，本当にそんなことができるのかね？



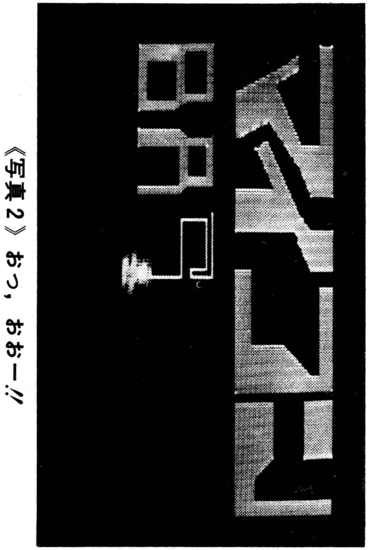
《写真１》これからなにが始まるか……

ハイド氏：もちろん！　Ｍ５にはスプライトという機能があって，絵の位置を指定するだけで高速かつなめらかに移動させることができるんだ。では，ＲＵＮしてみようか。

ジキル博士：う〜ん，よくできたキャラクタだね。おっ，すごい！　キャラクタが絵を描いていくぞ！

ハイド氏：Ｍ５は他機種とは違った命令が多くて，移植が大変だと思う。しかし，線を引くときにＭＯＶＥ命令を使って，時間がかかるようにしているだけだから，これをＬＩＮＥ－（Ｘ，Ｙ）等としてリストどうりの方法でデータからＸ，Ｙを読みこむ構造にすれば，他機種への移植も可能だろう。

ジキル博士：これはおもしろい。これで図形の配置も楽にできて，絵の構図などにも使えるな。



《写真2》おっ，おおー!!



《写真3》ス・バ・ラ・シ・イ!!

影さんアニメーションのプログラム・リスト

```
10 print "■■■":erase:mag 2:len 20
20 for I=0 to &6B:read A$:stchr A$ to I:next
30 data 0000001E1E0C0800,0000000F0F1F0700,000000000C000000,0
00000D0B8702000,0000000000000000
40 data 1030303020000000,00000000403000E0,FCF8180000000000,0
000000B0F0F0F00,0000C0C0C000180F
50 data 000000D0F0F0F000,03070600040C1CB8,0F0F3F000000000F,0
F0F0F0000000000,F0F0FC00000000F0
60 data F0F0F00000000000,0000001E1E0C0800,0000000B1D0E0400,0
000000000C000000,000000F0F8FC7C00
70 data 0000000000000003,0F1F1C1000000000,0000000040300008,8
80C0C0400000000,0000000B0F0F0F00
80 data 006060600030381E,000000D0F0F0F000,000203030600027E,0
000000030000000,0000000B1D0E0400
90 data 0000007878301000,000000F0F0F8E000,00000000020C0007,3
F1F180000000000,0000000000000000
100 data 880C0C0400000000,0000000B0F0F0F00,C0E060002030381D,
000000D0F0F0F000,00000303020018F0
110 data 0F0F3F000000000F,0F0F0F0000000000,F0F0FC00000000F0,
F0F0F00000000000,0000000003000000
120 data 0000000F1F3F3E00,0000007878301000,000000D0B8702000,
00000000020C0010,1130302000000000
130 data 00000000000000C0,F0F8380800000000,0000000B0F0F0F00,
0040C0C06000407E,000000D0F0F0F000
140 data 000606060000C1C78,0000000808000000,0000000E0E0E0E00,
0000001010000000,0000007070707000
150 data 0000000000000100,1030706040000000,0000000000008000,
082C0E0602000000,0000000F0D0F0F07
160 data 00008080800C0101E,000000F0B0F0F0E0,0000010101030878,
0F0F3F000000000F,0F0F0F0000000000
170 data F0F0FC00000000F0,F0F0F00000000000,0000000000406370,
3010000000000000,00000000002C60E
180 data 0C68600000000000,0000000FCD8F8F87,000000000000101E,
000000F0B3F1F1E1,0000000000000878
190 data 0000000000000000,00000800000000e00,0000000000000000,
0000100000007000
200 data 0000000000000000,0000000130000000,0000000000000000,
000000808c000000
210 data 0000000000000000,00000c0f4000001e,0000000000000000,
0000b0f002000078
220 data 0000000000000000,0f3f00000f0f0000,0000000000000000,
f0fc0000f0f00000
230 data 000000000000ffff,ffffffffffffffff,00000000000000fcfe,
ffffffffffffffff
240 data 0000000000000000,0080ffffffffffff,f0f0f0f0f0f0f0f0,
f0f0f0f0f0f0f0f0
250 data 0000000000000000,0000000000000000,00000000000000f0f0,
f0f0f0f0f0f0f0f0
260 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,8:scod 3,12:scol 0,4:scol 1,8:s
col 2,&0B:scol 3,3
270 scod 4,28:scod 5,32:scod 6,36:scod 7,40:scol 4,4:scol 5,
8:scol 6,&0B:scol 7,3
280 scod 8,56:scod 9,60:scod 10,64:scod 11,68:scol 8,4:scol
9,8:scol 10,&0B:scol 11,3
290 joint 1 to 0,1:joint 2 to 1,1:joint 3 to 2,1:joint 5 to
4,1:joint 6 to 5,1:joint 7 to 6,1
300 move@0 on 16,8
310 ginit:X=16:Y=8:F=0:move on
320 bcol 1:mag 2:event 15,6:on event gosub 780:event on
330 locate 8,15:print#1 "さいごまで→みてね→";:fcol 8:print#1 "♥♥";
:Q=100:W=90:gosub 830:ginit:erase:mag 2
340 move@4 on Q,W:XX=Q:YY=W:event on
350 gmove X,Y:fcol 15:gosub 800:move@F to X,Y,1:XX=X:YY=Y
360 if status(F)=1 then goto 360
370 read X,Y:if X=0 then read A,B:fcol Y:paint A,B:read X,Y:
goto 350
380 if X=999 then goto 680
390 gosub 800:move@F to X,Y,2
400 draw@F
410 if status(F)=1 then goto 400
420 XX=X:YY=Y:goto 370
430 data 87,8,87,20,52,43,60,60,38,60,20,27,28,27,34,40,63,2
6,63,15,16,15,16,8,0,8,17,9
440 data 104,8,124,8,124,20,104,28,104,60,84,60,84,40,65,50,
61,44,104,20,104,7,0,8,112,15
450 data132,8,183,8,183,60,123,60,123,52,160,52,160,35,176,2
0,176,15,132,15,132,8,0,8,140,10
460 data 188,8,215,8,215,23,188,23,188,8,0,8,190,10,236,8,24
3,8,243,60,188,60,188,40,215,40,226,50
470 data236,50,236,7,0,8,200,48
480 data 16,72,43,72,43,85,47,92,47,111,16,111,16,72,19,87,1
9,75,40,75,40,87,19,87,24,91,43,91,43,107,24,107,24,90,0,4,2
3,73
490 data 59,72,83,72,83,85,87,89,87,111,83,111,83,89,64,89,6
4,111,56,111,56,89,60,85,60,72,64,75
500 data 79,75,79,85,64,85,64,74,0,4,64,73
510 data 96,72,127,72,127,83,123,83,123,75,99,75,99,88,127,8
8,127,111,96,111,96,99,99,99,99,107
520 data 120,107,120,91,97,91,97,72,0,4,99,73,136,72,139,72,
139,84,144,90,144,111,136,111,136,72,0,4,137,73
530 data 152,72,183,72,183,83,179,83,179,75,155,75,155,84,16
0,90,160,107,179,107,179,99,183,99,183,111,152,111
540 data 152,72,0,4,153,73,57,143,0,10,20,9,57,143,71,120,78
,127,91,120,84,143,0,10,20,9,108,131,99,129
550 data 93,135,93,141,99,143,106,139,111,128,106,139,107,14
3,113,141,0,10,20,9,134,131,132,130,125,129,121,134
560 data 120,139,125,142,131,139,135,130,125,153,120,153,114
,150,114,146,0,10,20,9
570 data 153,132,145,129,139,135,140,140,145,143,150,139,155
,128,150,139,153,143,157,141,0,10,20,9,168,128
580 data 183,128,161,143,179,143,0,10,20,9,195,123,199,127,0
,10,20,9,194,129,187,143,0,10,20,9
590 data 209,128,200,143,206,132,211,128,218,128,220,131,217
,139,219,143,224,140,0,10,20,9,225,135,241,135
600 data238,130,234,128,228,131,224,138,226,141,233,143,240,
139,0,6,20,9
610 data 24,152,63,152,63,183,24,183,0,6,20,9,24,167,63,167,
0,6,20,9
620 data 72,152,111,152,111,183,72,183,72,152,0,6,20,9
630 data 145,152,158,162,0,6,20,9,136,160,149,167,0,6,20,9,1
33,176,153,183,179,152,0,6,20,9
640 data 187,165,195,152,227,154,203,183,204,183,999,0
650 data d94ab494e94ed2,o4bo5d4e94f+9o6d2o5,b2d94ab494e94ed2
,o6do5b4o6dco5a4b,929rf+9a2ad9a
660 data b2b9bo6d,l4edco5al8o6dd16d16,dddco5ba9999ede,9bbbb
4r916a16,bbbbo6do5ba9,a9f+ed4rb16o6c16
670 data dddddo5ba9e999a9f+e,db4bda4a92.r4
680 fcol 6:gmove 234,152:draw 243,156:draw 224,175:draw 234,
152:paint 235,155:gmove 220,181:circle 3
690 paint 220,181:bar 192,112,239,119
700 Q=207:W=88:sg 3,,0:gosub 830
710 for I=0 to 10:bcol rnd(13)+2:print "■":sleep 10,1:print
"■":next:bcol 1:sleep 60,1
720 joint:scod 4,&60:scod 5,&64:scod 6,&68:for I=4 to 6:scol
 I,8:next:joint 5 to 4,2:joint 6 to 5,5
730 mag 3:move 4 in 0 on 187,29:fcol 0:bar 185,39,245,60:bar
 233,7,245,40
740 for I=0 to 10:move 4 in 0 on 187+rnd(8)-4,29+rnd(8)-4:sl
eep 3,3:next:move 4 in 0 on 187,29
750 sleep 5,5:move 4 in 0 to 187,64,1
760 sleep 3,3:for I=0 to 30:sg 3,6,15-I/2:sleep 2,2:scod 8,&
50:scod 9,&54:scod 10,&58:scod 11,&5C:next
770 sleep 120,2:run
780 if F1=0 then scod F,F*7+&10:scod F+1,F*7+&14:scod F+2,F*
7+&18:F1=1:play "s1h1o5c8":return
790 if F1=1 then scod F,F*7:scod F+1,F*7+4:scod F+2,F*7+8:F1
=0:play "s1h1o5g8":return
800 if XX>X then F=4:erase 0,1,2,3:for I=4 to 7:loc@I to XX,
YY:next
810 if XX<X then F=0:erase 4,5,6,7:for I=0 to 3:loc@I to XX,
YY:next
820 return
830 move@0 in 0 to Q,W,2
840 if status(0)=1 then goto 840
850 event off:erase 0,1,2,3:for I=8 to 11:loc@I to Q,W:next:
sleep 60,1:mag 3
860 play "s1h8l8t130o5"
870 if X=999 then restore 650:for I=0 to 12:read M$:play M$:
scod 9,&48:scod 10,&4C:sleep 4,4:scod 9,60:scod 10,64:next
880 if play=1 then goto 880
890 for I=0 to 7:scod 9,&48:scod 10,&4C:gosub $AA:scod 9,60:
scod 10,64:gosub,$AA:next
900 sleep 100,1:return
910$AA:for M=150 to 80 step-1:sg 0,M,15:sg 1,200-M,M/10:next
:sg 0,,0:sg 1,,0:return
```

(ROUND 11) 機種ごとの命令のちがい

ハイド氏：今月は，グラフィック命令対応表を作ってみた。グラフィックに必要な命令だけを集めてみたんだ。

ジギル博士：なるほど！機種ごとに少しずつちがうんだね。これはFM－7を基準にして作ったのかい？

ハイド氏：そうだ。移植が楽なように統一して，機種による差をできるだけ少なくしようとしたんだ。だから，たとえばBM－Jrは1キャラクタ単位で表示色，背景色と指定できるとか，PC－8001mkIIは1色のみパレットが使える，パソピアはローレゾ，ハイレゾの切換えができる，というような機能については書いていない。また，8ドットや1キャラクタ単位で着色できる機種は1色とし，画面モードが高分解能モノクロのものや，ローレゾ多色モードのある機種はFM－7に近い最高機能モードで載せてあるんだ。

ジギル博士：これで，このコーナーは25機種のパソコンに対応するようになったわけだね。FM－7以外の読者諸君も，去年の10月号～12月号のグラフィックプログラムを打ちこんでこのコーナーに参加しよう！

《第1表》グラフィック命令対応表①

機種	ドット	色	ライン	ポイントセット
BM－Jr	256×192	1	PRINT#1, "LINE", (A, B)－(X, Y), C	PRINT#1, "PSET", (X, Y), C
BM－L3/MK5	640×200	1	LINE(A, B)－(X, Y), PSET, C	PSET(X, Y, C)
FM－7/8	640×200	7	LINE(A, B)－(X, Y), PSET, C	PSET(X, Y, C)
FP－1100	640×200	1	PLOT(A, B)－(X, Y), C	PLOT(X, Y), C
GUNDAM	184×192	7	LINE[C, W0]A, B, X, Y	SET[C, W0]X, Y
M5	256×192	1	DROW A, B, X, Y	PLOT(X, Y)
MULTI8	640×200	7	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
MZ－80B	320×200	1	LINE A, B, X, Y	SET X, Y
MZ－2000	640×200	7	LINE A, B, X, Y	SET X, Y
MZ－2200	640×200	7	LINE[C, W0], A, B, X, Y	SET[C, W0]X, Y
MZ－5500	640×400	7	LINE[C, W0], A, B, X, Y	SET[C, W0]X, Y
MSX	256×192	1	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y)
PASOPIA	640×200	1	LINE(A, B)－(X, Y)	PSET(X, Y)
PASOPIA7	640×200	7	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
PC－6001	256×192	1	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
PC－6001mkII	320×200	3	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
PC－8001mkII	320×200	3	CMD LINE(A, B)－(X, Y), C	CMDPSET(X, Y), C
PC－8801	640×400	7	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
PC－9801	640×400	7	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
SC－3000	256×192		LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y), C
SMC－70	640×200	4	LINE(A, B)－(X, Y), C	GPLOT(X, Y), C
X1	320×200	7	LINE(A, B)－(X, Y), C	PSET(X, Y, C)
APPLE	280×192	6	HPLOT A, B TO X, Y	HPLOT A, B
説明	点の数	色	座標(A, B)から座標(X, Y)の間にCの色で線を引く	座標(A, B)にCの色で点をうつ

《第2表》グラフィック命令対応表②

機種	ペイント	円
BM－Jr	PRINT#1, "PAINT", (X, Y), C	
BM－L3/MK5	PAINT(X, Y), C, D	
FM－7/8	PAINT(X, Y), C, D	CZRCLE(X, Y), R, C
FP－1100	PAINT(X, Y), C, D	CZRCLE(X, Y), R, C
GUNDAM	PAINT[C, W0], X, Y, D	CZRCLE[C, W0], X, Y, R
M5	PAINT(X, Y)	GMOVE X, Y：CZRCLE R
MULTI8	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
MZ－80B		
MZ－2000		
MZ－2200	PAINT[C, W0], X, Y, D	CIRCLE[C, W0], X, Y, R
MZ－5500	PAINT[C, W0], X, Y, D	CIRCLE[C, W0], X, Y, R
MSX	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
PASOPIA	PAINT(X, Y)	CIRCLE(X, Y), R
PASOPIA7	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
PC－6001	PAINT(X, Y), C, D	
PC－6001mkII	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
PC－8001mkII	PAINT(X, Y), C, D	CMDCIRCLE(X, Y), R, C
PC－8801	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
PC－9801	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
SC－3000	PAINT(X, Y)	CIRCLE(X, Y), R, C
SMC－70	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), XR, YR, C
X1	PAINT(X, Y), C, D	CIRCLE(X, Y), R, C
APPLE		
説明	座標(X, Y)の存在する平面内をDの色を境界色としてCの色でぬりつぶす	座標(X, Y)を中心とし，半径Rの内をCの色で描く

ＣＧの歴史その③

ジキル博士：おーい，ハイド君！ ここだ，ここだ。ずいぶん遅かったじゃないか。

ハイド氏：ごめん，ごめん。新しいコンピュータにさわっていたら，つい夢中になっちゃって。

ジキル博士：ほーっ，どんなコンピュータなんだい？

ハイド氏：それは秘密だ。じゅうぶん使えるようになって，すごい作品ができたら大々的に発表するさ。

ジキル博士：君は，いつもそうやってワシをじらせるからな。

ハイド氏：まあまあ，そうおこるなよ。では，さっそくＣＧの歴史の第３期について，話を始めようかな？

ジキル博士：うん。

第３期：1970年代はＣＧ花ざかり

ハイド氏：いよいよＣＧの重要性が高まるのは，1970年代の第３期なんだ。この時代は本格的なＣＧの時代で，ＣＡＤ／ＣＡＭも製造業のあらゆる分野に導入されていった。

ジキル博士：そうだなあ，コンピュータもいまほどではないが，いろいろな企業に入ってきたからね。

ハイド氏：いろんな所で，ＣＧに対する信頼性が高まってきたんだよ。だから，アメリカのユタ大学などでも，面表示の実験的作品「ハーフトーン・アニメーション」を作っちゃったのさ。

ジキル博士：ほーっ，それはどんなものなのかな？

ハイド氏：うん，人間の顔のような具象形体を入力するのに多角形に分けて表示し，隠線消去や光と陰の陰影表示などのソフトウエア技術を使って作ったものなんだ。

ジキル博士：ふーん，70年の大阪万国博覧会にも，かなり多くのＣＧが使われたんだって？

ハイド氏：そうだよ。それから，73年には銀座ソニービルで第１回国際コンピュータ・アート展も開かれ，多くのアーチストからたくさんの作品が集ったんだ。

大阪万国博覧会もすごかったけれど，国際コンピュータ・アート展もすごかったぞ。まあ，私がいま作っている作品にくらべたら，だいぶ落ちるがね。

ジキル博士：へえっ，君の作品はそんなにすごいのか？

ハイド氏：まあ，期待してくれたまえ。ハハハ…。

ジキル博士：ところで，さっき「ハーフトーン・アニメーション」という言葉がでてきたが，この頃からアニメにもコンピュータが多く使われていたのか？

ハイド氏：そうなんだ。ＣＧの流れは，しだいにコンピュータ・アニメーションへと移っていったのさ。いろいろな研究所でＣＧの研究がさかんになり，63年から始まったＣＧの国際会議であるＳＩＧＧＲＡＰＨでも，コンピュータ・アニメーションは毎年のように発表されているんだ。

ジキル博士：へーっ，じゃあ70年代はコンピュータ・アニメの時代なのか？

ハイド氏：早まってはいかんね，実際はアニメだけではないんだ。むしろ，アニメによって，ＣＧはスゴイ発展を遂げてるんだよ。

アニメ技術は，ビデオの合成技術ＤＶＥ（デジタル・ビデオ・イフェクト）と融合し，年代後半からコマーシャル・フィルムとして，各家庭に入っていったんだ。

ジキル博士：うーん，そうなるとＣＧが一般市民の身近になってきたといえるんだね。

ハイド氏：ああ，だから70年代はコンピュータ・アニメの時代というよりも，ＣＧのあらゆる技術がビデオをはじめ，レーザー・光・音と混じり合い，新しい形態のメディアを形成していった時代なんだ。

ジキル博士：ビデオ・アート，レーザー・アートとかいうものだね。

ハイド氏：いやいや，その他にもホログラフィ・アート，キネティック・アート，エレクトロ・ミュージックなどもあるんだ。

ジキル博士：こうなると，もう空間的な総合造形の領域だなあ。

ハイド氏：まだ他にもあるんだよ。ＮＡＳＡの宇宙船のシミュレーションやフライト・シミュレーション，有限要素法によるシミュレーション，ＤＮＡの生物工学シミュレーションなどの成果もあるんだ。

ジキル博士：そして，いよいよ80年代を迎えるわけだね。

ハイド氏：そうだ。我々がいま生きている時代の話になっていくんだ。でもそれは，今後のお楽しみ……。

ジキル博士：そうか，それでは私ももう少し勉強して，今度こそは君をギャフンと言わせてやるぞ!!

ハイド氏：アハハハ…… 楽しみに待ってるよ！

Basic Magazine Hot Information

SEGAから ハードキータイプの SC-3000H & 周辺機器

㈱セガ・エンタープライゼスから，ＳＣ－3000Ｈが発売になりました。これはＳＣ－3000のデラックス版といえるもので，プラスチック製の本格的ハードキーによりキー操作がしやすくなっています。仕様・機能などは従来のＳＣ－3000と同じで，価格は33,800円です。

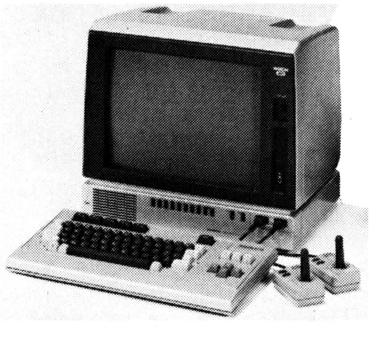
また，データレコーダ**ＳＲ－1000**は12月中旬発売予定で 9,800円。カラープリンタ**ＳＲ－400Ｊ**は39,800円で，いずれもＳＣ－3000，ＳＣ－3000Ｈ共用です。周辺機器がばっちりそろえば，よりパソコンの楽しみが増えますね。



SEGA SC-3000H，カラープリンタSP-400J，データレコーダーSR-1000

ゼネラルが一番乗り!! MSXテレビ“PAXON”

いよいよホームパソコン時代ですね


ゼネラルPAXON (PCT-50)

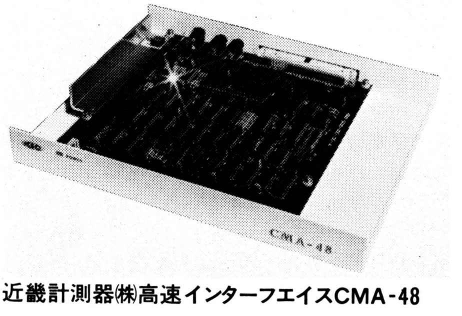
ゼネラルが，業界初のＭＳＸパソコン内蔵カラーテレビ「**ＰＡＸＯＮ**」(**ＰＣＴ－50**)を発表しました。テレビとパソコンとの複合により，パソコン使用時の接続ミスや，調整のわずらわしさから解放され，画面も見やすくなっています。もちろん，パソコンを使わない時は，ふつうのＴＶとして放送が楽しめます。

価格は，本体(キーボードはついていません)128,000円。キーボード(18,500円)，ジョイスティック(3,500円)等周辺機器とともに，２月中旬発売の予定です。

ロード待ちのイライラから解放されたい人に 高速カセットインターフェイス by 近畿計測器

近畿計測器㈱(発売元㈱タスクフォーツ)から，ＰＣ－8001／ mkII用データレコーダーＰＣ－6081，6082用高速インターフェイス「**ＣＭＡ－48**」が発売になりました。新デジタル方式の「オオサカシティ方式」により，高速転送だけでなくデータの信頼性も得られるというもので，なんと速度は55バイト毎秒から 667バイト毎秒にスピード・アップします。また記憶容量は，約12倍になります(いずれも近畿計測器発表値)。

ＰＣ－8001用はケースタイプで，19,800円。 mkII用は基板タイプで12,800円です。



近畿計測器㈱高速インターフエイスCMA-48

★㈱ゼネラル 〒213 神奈川県川崎市高津区末長1,116 テレビ・ビデオ事業部販売企画課マイコンベーシック係

Basic Magazine Hot Information

(悔恨の)で・ば・ぐ

★１月号P. 125ＰＣ－6001用「ベーマガ大作戦」にバグがありました。リストの330～380行を，つぎのようにてい正してください。

330 行　……)))［，16－V］IC(……
350行　……$(T［K):GO］TO　……
360行　……OTO［370　,］400……
370行　……E(9［8, 89)］－ST……
380行　……E(9［6, 89)］－ST……

★１月号P. 140ぴゅう太用「大和危機一髪２」で，10行［60］ニイケ　を［6］ニイケ　に直してください。本当に毎回申しわけありません。稲田君，怒りのハガキを下さった埼玉県の木村幸一くん，ごめんなさい。

★１月号P. 164ＰＣ－2001用「ＪＵＮＰＭＡＮ」で，データが抜けてしまいました。以下のデータ文を追加してください。

```
640 DATA 20,15,20,15,20,15,12,15,
20,15,12,15,20,15,20
650 DATA 50,2B,1F,2B,50
660 DATA 24,2B,1F,2B,24
670 DATA 02,04,08,10,20
```

★マイコンＢＡＳＩＣマガジンＤＥＬＵＸＥⅡの表紙にミスがありました。「41機種221本のパソコン・ソフトを満載」は「29機種169本のパソコン・ソフトを満載」のまちがいです。お詫びして，訂正致します。

★来月は　なくしてみよう　で・ば・ぐコーナー

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ 販推部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ．Ｓ．Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkⅡ／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkⅡ
- **日立家電**：MB－6890(レベルⅢ)／MB－6885(ベーシックマスタ・ジュニア)／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア(PA－7010/7012)／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：HC－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

 ★㈱タスクフォーツ　〒530 大阪市北区西天満5-1-3 クォータワンビル　マイコンベーシック係

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りで新機種も買い安く!!

新年早々 秋田店 三重県津店 続々OPEN!

ショップ全体 豊富なコーナー
- ★ワープロ展示コーナー
- ★中古コンピューターコーナー
- ★オフコン・パソコン展示コーナー
- ★ソフト2,000本 書籍2,000冊コーナー ★アスキーコーナー
- ★ソフト実演コーナー

FLEX 秋田店 ☎0188 34-4987

OPEN予定 FLEX京都店

FLEX 仙台店 ☎0222 24-0921

FLEX 大阪店 ☎06-446-1591

FLEX 大分店 ☎0475 32-0044

FLEX 小田原店 ☎0465 35-5591

FLEX 津店 ☎0592 27-3755

FLEX 尼崎店 ☎06 416-4416



ビッグな100坪 東京・青山 中古コンピューター会場



本社 青山店

最新HOT情報

新製品 買い換えのチャンス!! 高額下取り中!!

人気新商品も大量入荷! PC-6001mkII・PC-6601・PC-8001mkII・PC-8801mk-II・PC-9801F・PC-9801E・PC-100・N5200・MZ-2200・MZ-5500・X1・パソピア7・MULTI-8・C-280・FM-7・FM-8・QC-10・日立レベル3マークV

- NEC PC-6601 本体価格 ¥143,000
- NEC PC-9801E 本体価格 ¥215,000
- NEC PC-8801mk-II 本体価格 model 10 ¥168,000 / model 20 ¥225,000 / model 30 ¥275,000
- NEC PC-100 本体価格 model 10 ¥398,000 / model 20 ¥448,000 / model 30 ¥558,000



貴方のコンピューターを買取りいたします。

中古マイコンの在庫がラインナップ!

★ワープロ・コピー・レジ・ファクシミリ中古販売開始 クレジットOK!!

NEC PC-9801
- ●本体+漢字ROM+超高解像カラーCRT
- 中古特価 ¥248,000

PC-8801+漢字ROM
- ●本体+PC-8801-01 保証書・マニュアル付
- 新品 ¥266,000
- 中古特価 ¥128,000

FUJITSU FM-11EX
- ★ビジネス機として最適な上位機種
- ●新品 ¥398,000
- 中古特価 ¥298,000

FUJITSU FM-7
- ★3重和音グラフィック機能 パレット機能付
- ●新品 ¥126,000
- 中古特価 ¥85,000

SHARP MZ-731
- ★711・721もあり!
- ★カセットプリンター付
- ●新品 ¥128,000
- 中古特価 ¥65,000

SORD
PIPS付 全てプリンター付
- ●M243マークV(グリーン) ¥750,000
- ●M223マークV(グリーン) ¥530,000
- ●M23Kマーク41(カラー) ¥550,000

周辺機器在庫
- ●PASOPIA プリンターII 新品 ¥139,000 中古特価 ¥65,000
- ●MP-80K 中古特価 ¥68,000
- ●FP-80標準 新品 ¥149,000 中古特価 ¥85,000
- ●TF-20 (PC-88・98用 ケーブル付) 新品 ¥171,000 中古特価 ¥89,000

切手 107 東京都港区北青山3-3-13 フレックス・ジャパン 係

「コンピューター無料査定希望」
1. 購入年月日
2. 本体会社・機種名
3. メモリー容量
4. 周辺機器名
5. 各機種の購入金額及び売希望価格
6. 住所・氏名・年令・TEL
7. 会社名・TEL

貴方のコンピューターを無料で査定中

FLEX メイトショップ 代理店 募集

●中古コンピューター販売のメイト店 フレックスコンポート

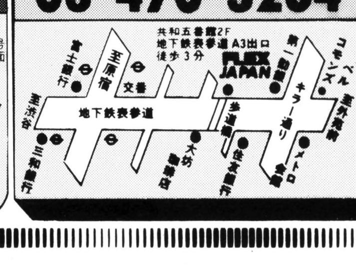
これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

★★FLEX JAPAN(東京青山)今月のイベント情報★★

- 1/18〜25 フレックス週間
- 1/23〜25 クリスマスビッグセール(マイコンを使った抽選会)
- 1/26〜31 年末棚卸即売会
- 2/4〜8 年始めお年玉フェア
- 2/13〜16 成人の日記念パソコン入門フェア
- 2/9〜15 中古OA機器買取販売週間

日本全国に続々とフレックスコンポート上陸中!!1月には秋田店OPEN!

本社 FLEX JAPAN——青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13 共和五番館2F
03-470-3264

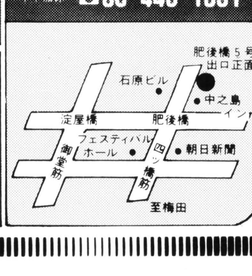


FLEX 小田原店
☎0465-35-5591 小田原市城山1-4-1

FLEX 仙台店
☎0222-24-0921 仙台市国分町3-9-6

FLEX 尼崎店
☎06-416-4416 尼崎市七松町1-3-24

FLEX 大阪店
株式会社フレックス21
〒550 大阪市西区江戸堀1-12-3 山一ビル1F
年中無休 ☎06-446-1591



FLEX 大分店
☎0975-32-0044 大分市中央町4-1-15

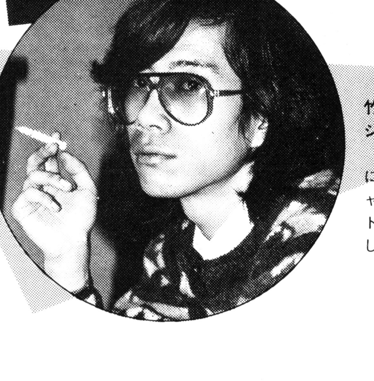
FLEX 秋田店
☎0188-34-4987 秋田市中通4-17-12

FLEX 津店
☎0592-27-3755 津市東丸内7-7

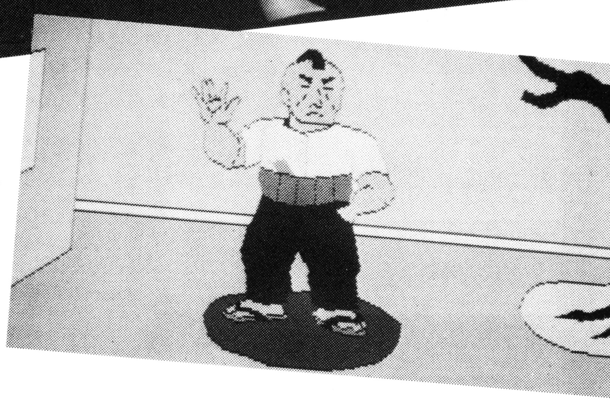
デゼニランド

気分は、デゼニランド このアドベンチャーゲームは、ホンモノです!!





竹部隆司(ハドソン・ソフトエンジニア)
1週間や2週間でGAME OVERになるんだったら、アドベンチャーの意味がないんですよ。ストーリーと絵の面白さを充分楽しんでもらいたいですね。



竹部　ストーリー・アドベンチャーというのは、要するにキミが主役になって、途中幾多の困難に見舞われながらも、ある与えられた目的を達成するという所、基本的なストーリーを、マイコン用にコーティングしたもの。

で、普通この種のゲームにはオカルトハウス的なインドアものが多いけど、「デゼニランド(出銭ランド)」の場合は、言ってみればアウトドア・アドベンチャーです。途中海あり、川あり、空ありで、とにかく広がりのあるゲーム展開が売りもの。

舞台は突然ディズニーランド（千葉県）にワープして、このディズニーランドをパロった五つのパビリオンのどこかに隠された秘宝「三月磨臼(ミツキマウス)」を探し当てるべく、まずはデゼニランドに乗り込んだ二人の少年に、デゼニランド・ショックを語ってもらいます。因にオレ、制作者の竹部です。

小久保　とにかく「ワー速い、きれい!!」がボク達の一致した感想ですね。それと、ナンとなく本物のディズニーランドへ行った気になる、というか、あ～行ってみたいとゆ～よ～な、逆に言うと実際に行ったことのある人がプレイすると楽しさ倍増といった感じですね。

竹部　実際に現場を取材しましたからね。というよりは、行ってみてものすごく面白かったから、それがこのゲームを作る直接的な刺激になりましたよ。

小久保　あ、やっぱり。実にリアリティがあるもんネ、ひとつひとつの場面に。ひと口に言うと、凝ってるって感じ。

君塚　リアリティとそれからペイントのスピード、色の豊富さ……中間色をこのくらい豊富に使って、しかもこれだけ速いというのはやはりディスク版だからかな。それにオールマシン語だから。同じディスク版でも、ボクの持ってるアップルのソフトより速いもの。これには驚いた。キーワードの入力が正しいと鮮やかな画面が次から次へ、パッパッパッだもんね。しかもそれが全部で114枚……!!

おもしろ体験記



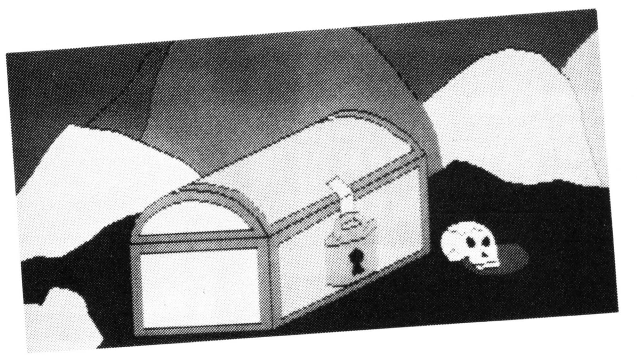


君塚泰宏(都内在住、高校3年)
カラーの豊富さと、ペイントのスピードにただアゼン。全ての画面に意味があり、あらゆるキーワードが最後になってピシッとつながってくるストーリー展開の確かさもスゴイですね。



小久保秀次朗(都内在住、高校1年)
絵の鮮やかさと枚数もスゴイけど、にも増してキーワードの設定の巧みさに感心しました。いきなりグッグッと引き寄せ、最後まで緊張感を持たせるストーリーの確かさは、まるで推理小説のような迫力があります。あきさせません。

小久保 ただ入力の仕方が今までのアドベンチャーとはちょっと違う感じがする。英語入力でありながら、文法はまるで無視してるみたいな。
君塚 だから、さ‼変に英語力が無くとも楽しめるじゃない。ボクなんか独語専攻だから、単語だけで〝何をどうする〟式の会話型入力方式は助かります。間違うと、エラー・メッセージが出てくるし、引手に文法に気をつかわずにナンとなくフィーリングで入力して行けるものネ。
小久保 だから、いっそのこと日本語入力にすれば……。
竹部 それはネ、日本語にすると入力文字がどうしても多くなるから、むしろ中学生並みの単語知識で、ポツンポツンと入力して行けばいいように工夫したつもりなんだ。
君塚 う〜ん、それにしても疲れた。もし竹部さんのサジェスチョンがなければ、ひと月やふた月は優にかかりそうな。下手をすると、パビリオンの中をあっちグルグル、こっちグルグル。
小久保 永遠に出られそうもない。そんなパビリオン5つもあって、そのひとつひとつのパビリオンが、従来のアドベンチャーゲームの1本分はある。そんなモノホンの迫力を感じましたね。
竹部 そこは、つまり制作者とユーザーの知恵比べというかね。それにハドソンとしても、今後のディスク時代に対応した揮心の第1作目ですから、力は入ります。デゼニランドはその意味で大サービスなんですよ。
君塚 ところで、この114枚の画面。これ全てに意味があるんですよね。最初の方は割と優しいヒントがもらえるからスイスイ行っちゃうけど、後になればヒントも少なくなるし、さてどうしようという時、それまでの画面やキーワードを覚えてないと立ち往生しちゃう。
小久保 ボクの場合は、途中で、あ、これはメモしておく必要があるなとネ。例えば、六つの店で買い物をする場面で、買い物リストを作るとか、全てのキーワードをメモっとくとか。そうしないと、これは解けない。
君塚 ウーン、いやはや何とも。全部で114画面の全てに後々必要になってくるキーワードが隠されているんだからね。それに、全部のキーワードが最後でピシッとつながってくるところに、ホンモノのアドベンチャーを感じます。ストーリーが生きてる‼
小久保 ウン、生きてる。いきなりグッグッと引き込み、最後まであきさせない。デキの良い推理小説並みの迫力です。ス・ゴ・イ‼



対応機種

SHARP	X1-D	3″FD	¥5,800
	X1-C	T	¥4,800
富士通	FM-7	5″FD	¥6,800
		T	¥4,800
NEC	PC-9801	5″FD	¥6,800
	PC-8801	5″FD	¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

Tmdシステムズ

パソコンの専門店

ゲーム・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス

各社新製品展示発表

16ビット最高級から◆◆◆
◆◆◆入門用MSX機まで

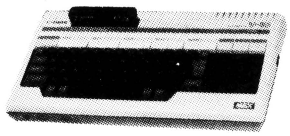
'84新春特別大売出中

MSX 各社各種、勢揃い

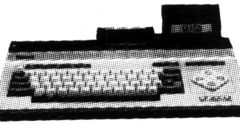
富士通 FM-X
¥49,800
FM7につなぐことにより32KBに拡張・プリンタ使用可



キャノン V-10
¥54,800



ナショナル CF-2000
¥54,800
2スロットとマニア向キーボード



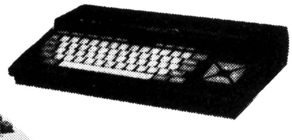
東芝 HX-10D
¥65,800 64KB
HX-10S
¥55,800 16KB
選べるタイプ、ボディカラーもそれぞれ2色



日立 MB-H1
¥62,800
32KB実装、最大96KB拡張可能
スイッチオンでシステムガイドが登場



ソニー HB-55
¥54,800
選べる2色タイプ



MSX機発売記念セールを全店で実施中

ゲームソフト各種
ハドソン・エニックス・フィルコム・ポニカ・コムパック・アスキーソフト大量
在庫販売中

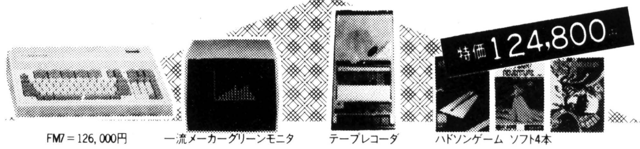
●パソコン雑誌・書籍も各誌・販売中



MSX 各種ソフト登場！

富士通 ベストセラーパソコンFM7のセット

FM7＋特選グリーンモニタ＋カセットテレコ＋ソフト4本



特価124,800円

FM7＝126,000円　一流メーカーグリーンモニタ　テープレコーダ　ハドソンゲーム ソフト4本

FM-1 FM7＋2000文字表示カラーモニタ＋テレコ＋ソフト3本
14インチ0.5mmピッチ
特167,800円

FM-2 FM7（126,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト3本
特125,800円

FM-3 FM7＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ　0.42mmピッチ
特179,800円

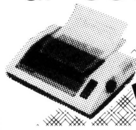
FM-4 FM7＋12インチグリーンモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚
特189,800円

FM-5 FM7＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ
特154,800円

FM-6 FM7＋シャープパソコン用テレビ（2000文字、CZ140DS）＋テープレコーダ＋ソフト5本
特189,800円

プリンタ プリンタ各機種特価販売中

セイコー漢字プリンター
•GP-550E＋用紙1000枚



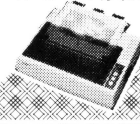
特価85,800円

•GP-250F
＋用紙1000枚

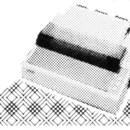


特価47,800円

エプソンプリンター
•RP-80＋用紙1000枚



•RP-80 F/T
＋用紙1000枚



サンヨー
MBC-55
¥178,000
16ビット機（本体のみ）



カシオ
FP-3000
¥198,000
快速16ビット・パソコン



シャープ
X-1c ¥119,800
X-1D ¥198,000



電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリットマイコン最新カタログ

富士通　FMシリーズ

FM-7(MB25010)　¥ 126,000
48回分割　¥ 3,100／60回分割　¥ 2,600

FM-11<ST>(MB25030)　¥ 268,000
48回分割　¥ 6,700／60回分割　¥ 5,700

FM-11<AD>(MB25040)　¥ 338,000
48回分割　¥ 8,400／60回分割　¥ 7,200

FM-11<EX>(MB25050)　¥ 398,000
48回分割　¥ 9,900／60回分割　¥ 8,500

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801F1　¥328,000
48回分割　¥8,015 /60回分割　¥6,830

PC-9801F2　¥398,000
48回分割　¥9,726　60回分割　¥8,288

PC-9801E　¥215,000
48回分割¥5,254　／60回分割¥4,478

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5"ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600

NEC　PC-8000シリーズ

PC-8001MKII　¥ 123,000
48回分割　¥ 2,900／60回分割　¥ 2,500

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC PC-100シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621
PCKD-551	専用ディスプレイ(カラー用)	118,000→	2,884	2,458
PCKD-651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000→	4,838	4,123

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10　¥168,000
48回分割¥4,106　／　60回分割¥3,499

PC-8801MKII/20　¥225,000
48回分割¥5,499　／　60回分割¥4,686

PC-8801MKII/30　¥275,000
48回分割¥6,721　60回分割¥5,727

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピィディスク	60,000→	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000→	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000→	196	167

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6601　¥143,000
48回分割¥3,495　／　60回分割¥2,978

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6001MKII　¥ 84,800
48回分割　¥ 2,073／60回分割　¥ 1,766

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800

NEC　5200モデル05シリーズ

N5231　¥ 648,000
48回分割　¥15,400／60回分割　¥13,100

N5231-02A　¥ 758,000
48回分割　¥18,000／60回分割　¥15,400

N5231-03A　¥ 548,000
48回分割　¥13,000／60回分割　¥11,100

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000→	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000→	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700

シャープ　MZ-2200シリーズ

MZ-2200　¥ 128,000
48回分割　¥ 3,000／60回分割　¥ 2,600

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ　MZ-3500シリーズ

MZ-3541　¥ 410,000
48回分割　¥ 9,800／60回分割　¥ 8,300

MZ-3531　¥ 320,000
48回分割　¥ 7,600／60回分割　¥ 6,500

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P8	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ ID10	12型モノクロディスプレイ	418,000→	10,215	8,705
MZ ID11	12型カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
MZ IR16	増設RAM	30,000→	733	625
MZ IR11	増設RAMボード	80,000→	1,955	1,666
MZ IR09	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	158,000→	3,861	3,290
MZ IP02	80桁ドットプリンタ	138,000→	3,372	2,874
MZ IP04	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ　PC-5000シリーズ

PC-5000　¥350,000

型　名	品　名	定価 円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000→	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピーディスクドライブ	198,000→	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピーディスクドライブ	128,000→	3,128	2,665

シャープ　パソコンテレビX1

CZ-800C/D　¥ 268,000
48回分割　¥ 6,550／60回分割　¥ 5,581

CZ-801C/D　¥ 219,400
48回分割　¥ 5,362／60回分割　¥ 4,569

CZ-802C/D　¥ 326,000
48回分割　¥ 7,967／60回分割　¥ 6,789

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000→	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
CZ-801C	本体	119,600→	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800→	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000→	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000→	3,128	2,666
CZ- 8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3.400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ　CRTシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2 300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-112C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
XM-140A	コンポジット14型C	74,800→	1,700	1,400
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-13B	コンポジット12型G	39,800→	900	800
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20　¥138,600
48回分割　¥ 3,200／60回分割　¥ 2,700

QC-10　¥398,000
48回分割　¥ 9,100／60回分割　¥ 7,800

EPSON　プリンタ/フロッピディスク

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-80K	PC-8001専用	192,800→	4,300	3,700
MP-130K	JIS第1水準装備	510,000→	11,700	9,900
MP-130K	JIS第1、2水準装備	550,000→	12,600	10,700
TF-20 ＃2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-20 ＃2010	HC-20専用	177,000→	4,000	3,300
TF-20 ＃2020	PC-8000/8801専用	166,000→	3,800	3,100
TF-20 ＃2030	FM-8専用	163,000→	3,700	3,000
TF-20 ＃9020	FDDI/Fセット	38,000→	800	700

コモドール　VICシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S·エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S·フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード　M68/343/243/23

型　名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパ トタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー　HIT BIT シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1425	14型ケーブル付	105,000→	2,600	2,100
FTC-1410H	14型2,000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1205	12型640×400ドット	129,000→	3,100	2,700
FTC-12053	12型640×200ドット	92,500→	2,300	1,900
FTC-1201	12型2,000文字表示	69,800→	1,700	1,400
FTC-1420	14型ケーブル付	85,000→	2,100	1,700
FTC-1416	RGB14型カラー	63,000→	1,500	1,300
TMC-140GX	14型グリーン	32,800→	800	600
KH-900	9型オレンジグリーン	28,600→	700	600
KH-90	9型オレンジグリーン	27,800→	700	600
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	14型2,000文字表示	84,500→	2,100	1,800

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝　パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割 ¥2,700/60回分割 ¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100

三菱　MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULT-8	123,000→	2,800	2,400
MP-210GM	グリーンディスプレイ	39,800→	900	700
MP-410CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-420CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-80FDUS	5"ディスク	98,000→	2,300	1,900
MP-80FDU	ミニフロッピディスク	78,000→	1,800	1,500

日立　ベーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892)　¥118,000
48回分割 ¥2,700/60回分割¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200、700、80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80DB	MZ-80B専用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-100M	PC、APPLE-II用	59,800→	1,400	1,100
GP-250F	FM-7、8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-250X	PC-8001用	69,800→	1,600	1,300

各社周辺機器/ディスクユニット

○アイテム disk-PC M160/disk-80MKIIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80PII	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80FII	FM-7、8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80BII	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

○工人舎　KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7、8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GTX8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800
GTX1001	VIC-1001対応	33,800→	800	700
GSX8800	6和音、PLAY	14,800→	400	300

○アムデック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CMU-800	コンピューミュージック	65,000→	1,600	1,300

注目のMAX対応各社パソコン 好評受付中!

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-11	FMミュージックマクロ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアQ"	HX-10D	65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT"HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
ビクター	HC-5	59,800→	4,019
	HC-6	64,800→	4,355

おもしろコンピュータ

アタリ　システム2800　¥19,800→¥15,800

セガ　コンピュータビデオゲーム
SG-1000　¥15,000→¥12,000
SC-3000　¥29,800→¥23,800

任天堂　ファミリーコンピュータ　¥14,800→¥11,800

●コレクトコールでのお問い合せは御遠慮ください。
●この商品のみは送料1500円をたして現金書留にてお願い致します。

RGB対応テレビ/各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10")	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HGI	149,000→	3,300	2,800
三菱	14CTD-27V	148,000→	3,300	2,800

RGB対応テレビ/NEC

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
〃	C-14N16PV	25,000→	2,875	2,450
〃	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

日本語ワードプロセッサ

メーカー	東芝	富士通	シャープ
機種	TOSWORD JW-1	My OASYS 2	WD-800
価格	598,000円(レイアウト無) 648,000円(レイアウト有)	480,000円	498,000円
分割	48回 13,800円 60回 11,700円 48回 14,900円 60回 12,700円	48回12,000円 60回10,200円	48回11,900円 60回10,100円

お買得コーナー

■カシオ	EP-1100+ソフト =¥65,000
■NEC	PC-8001(下取品) =¥50,000
■ナショナル	JR-100+RFコンバーター +ソフト3巻=¥30,000
■シャープ	MZ-700シリーズ MZ-711 →¥58,300 MZ-721 →¥65,600 MZ-731 →¥93,400

マイコン・ベーシックマガジン 愛読者特別セール

テレビ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR	¥219,000	¥5,037	¥4,292
〃	TH19-L55GR	¥188,000	¥4,324	¥3,684
〃	TH15-M55GR	¥139,000	¥3,197	¥2,724
〃	TH14-NV1	¥208,000	¥4,605	¥3,924
ソニー	KV-20XR2	¥199,800	¥4,481	¥3,818
〃	KV-18XR2	¥179,800	¥4,032	¥3,436
ビクター	AV-260	¥290,000	¥6,527	¥5,562
〃	AV-200	¥210,000	¥4,709	¥4,013
東芝	21K691	¥215,000	¥4,821	¥4,108
〃	15K31	¥129,800	¥2,910	¥2,480
シャープ	C-1 19型	¥145,000	¥3,252	¥2,771
〃	C-1 14型	¥93,000	¥2,086	¥1,777

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-330	¥159,800	¥3,170	¥3,015
〃	NV-370	¥132,800	¥2,864	¥2,440
ナショナル	NV-800	¥289,800	¥6,665	¥5,680
〃	NV-850HD	¥239,800	¥5,238	¥4,700
ソニー	SL-F5	¥169,800	¥3,808	¥3,245
〃	SL-F3	¥145,000	¥3,169	¥2,771
〃	SL-F17	¥132,000	¥3,036	¥2,587
〃	SL-HF77	¥299,000	¥6,877	¥5,860
〃	SL-HF66	¥249,800	¥5,745	¥4,896
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D120	¥148,000	¥3,310	¥2,842
日立	VT-16	¥173,000	¥3,880	¥3,306

掲載以外の商品もお問い合せください!!



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り!お支払いは楽々クレジットで胸キュン!です。
豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間/午前11時〜午後7時　年中無休

☎03(844)3361

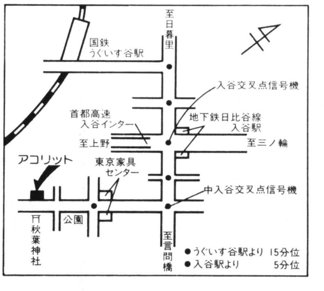
●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1〜60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



中古パソコンが電話で買える!

全国どこでも電話1本! もちろんクレジットでもOK!

保証付



思わず電話しちゃいましょ!!



全国どこでも電話で買い取り

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で査定・買い取りいたします 《マイコンメイト》に来られない方のために、電話で査定・買い取りいたします。買い取りデスクへお電話ください。現品を確認後、すぐに代金をお振り込みいたします。

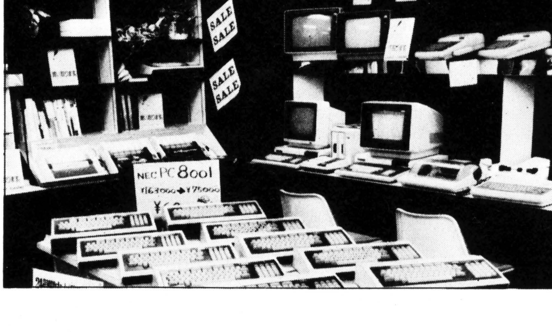
本社買い取りデスク **03-983-2464**

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

《マイコンメイト》

中古専門ショップ

日本初の中古パソコン専門ショップ　**サンシャインビル24F《マイコンメイト》**



《マイコンメイト》は日本で初めての中古専門ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
(1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。)

●営業時間10:30～19:00
(水曜定休)

CAT JAPAN

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル24F

ベストセラー機、話題の新製品がズラリ勢揃い!!

全商品5割・6割・7割引より

頭金なし月々3,000円からのクレジット
●NEC PC-6001MKII→¥68,000 ¥3,310×24回
●NEC PC-8001MKII→¥78,000 ¥3,800×24回

NEC	PC-6001	¥89,800→¥28,000	〈限定5台〉
NEC	PC-6001MKII	¥84,800→¥68,000	〈限定5台〉
NEC	PC-6001MKII＋PC-60M43	¥150,600→¥116,000	〈限定5台〉
NEC	PC-8001	¥168,000→¥48,000	〈限定4台〉
NEC	PC-8001MKII	¥123,000→¥78,000	〈限定4台〉
NEC	PC-8801	¥228,000→¥128,000	〈限定3台〉
NEC	PC-9801	¥298,000→¥158,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-80KIIE	¥148,000→¥38,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-721	¥89,800→¥48,000	〈限定2台〉
SHARP	MZ-731	¥128,000→¥62,000	〈限定3台〉
SHARP	MZ-80B	¥278,000→¥78,000	〈限定4台〉
SHARP	MZ-2200	¥128,000→¥78,000	〈限定2台〉
SHARP	MZ-3541	¥683,000→¥398,000	〈限定2台〉
OKI	IF800モデル10	¥370,000→¥138,000	〈限定2台〉
OKI	IF800モデル20	¥698,000→¥398,000	〈限定1台〉
OKI	IF800モデル50	¥1,119,000→¥688,000	〈限定1台〉
FUJITSU	FM-8	¥218,000→¥78,000	〈限定3台〉
TOSHIBA	PA7010	¥163,000→¥48,000	〈限定4台〉
SORD	M223III＋SLP-120	¥1,215,000→¥438,000	〈限定1台〉
MITSUBISHI	MP1605U＋MP04PR	¥978,000→¥560,000	〈限定1台〉

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。(年中無休)

03-983-1617
03-983-1729

▼

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国6ヶ所の注文デスクへ。(10:30〜19:00年中無休)

本社注文デスク
03-983-2464

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811
名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》だからできる超便利システム

●**24時間中古情報** 中古パソコンは人気が高いので、すぐに売れてしまいます。雑誌や印刷物で紹介されていても、その時にはすでに売れてしまっている場合がほとんど。そこで日変り情報を24時間・年中無休で提供。

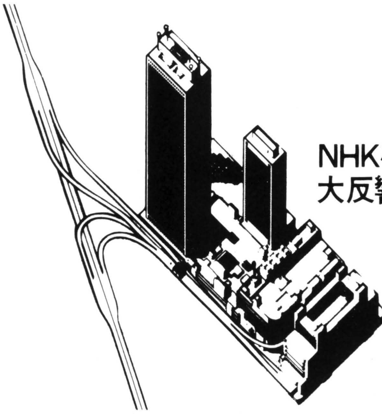
●**全国どこでも電話で買える**全国6ヶ所の注文デスクで受付。お近くのデスクへお電話ください。

●**豊富な在庫と全国配達** 全メーカーの製品がラインアップ、豊富な在庫商品はその場でお持ち帰りできます。もちろん全国どこでも迅速配達。日曜配達もOK!

●**全商品保証書付** 製品はどれも最低3ヵ月以上の保証書付。アフターサービスも万全です。

●**全国どこでもクレジットでOK** 頭金なし、月々3,000円からのクレジットは1回〜60回まで自由自在です。

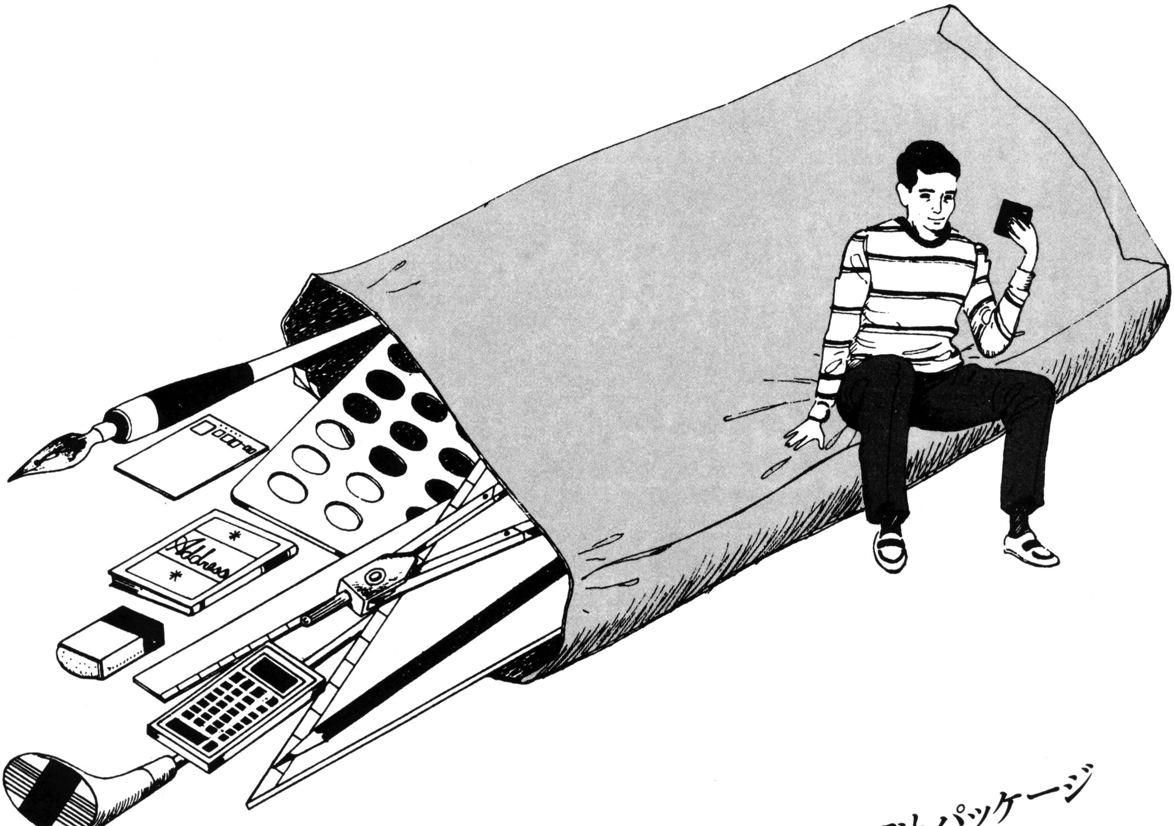
●**高額下取り制度** 中古を下取りに出して、さらに中古、新品を買う。こんな買い方も可能です。



NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》

TV提供中 フジテレビ
「笑っていいとも!」
12:00〜12:55(火曜日・木曜日)
「ドレミファドン!」
12:00〜13:00(日曜日)

半期に一度の大特価セール



ン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。
父、母、兄、姉、ボク、納得のパソコン・クリエーション。



X1シリーズ用・PC-6001mkII用

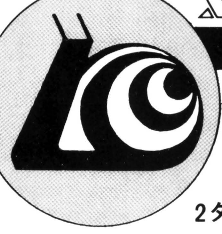
日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場！
●かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。●操作は簡単で、しかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。●ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポートしました。●テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。●カーソル移動で下線・罫線が引けます。
PC-6001mk II用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク！

X-1 シリーズ用…………3″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
文例集 X-1シリーズ用…………………………	¥3,000
PC-6001mk II用…………5″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800
文例集 PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用 / PC-6001mk II ユーカラJJ用	¥3,000



X1シリーズ用・MZ-700

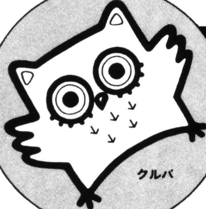
簡易表計算プログラム

S・CALGO
エスカルゴ

2タイプの表で、幅広い用途

X1シリーズにS・CALGO新登場！
●日常の事務作業にともなう表集計が、だれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで、幅広く活用できます。
●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使いやすくて実用的。
MZ-700用S・CALGOも今までどおりヨロシク！

X-1シリーズ用……3″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥ 9,800
M-700用………………………S・CALGOテープ版	¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版	¥9,800



PC-6001mkII用

簡易表計算プログラム

DISK/TAPE パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

●PC-6001で大好評の「パソカルク」が、 テープ版、ディスク版になりました。●在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●PC-6001用パソカルク事例集(1〜3各¥4,800)がそのままご使用になれます。
●日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用………………5″ディスク版	¥19,800
テープ版	¥ 9,800



PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がカンタンで、どなたでもすぐに利用できます。●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。●オールマシン語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。●画面で確認しながら美しい文書を作成できます。●TAPEパソワード(PC-6001mk II添付ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用………………5″ディスク版 ¥12,800

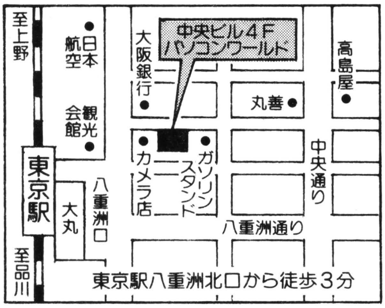
LINE

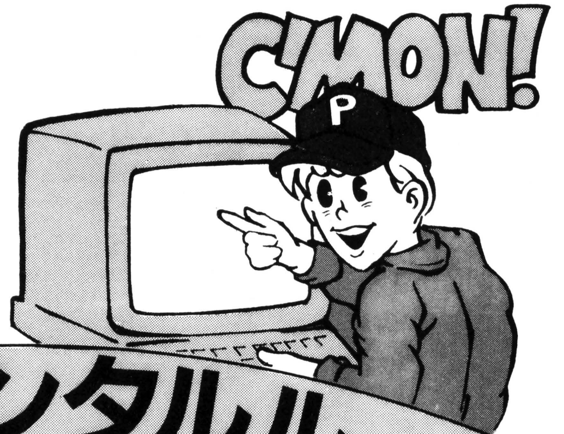
インフォメーションセンター
(専用)TEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

資料請求券 BM-2

パソコン、好きなだけ、さわりたいキミに。





パソコンレンタルルーム OPEN!

パソコンを買う前に思う存分、使いこなしてみませんか。ベーシックを覚えてみませんか。ゲームソフトを作ってみませんか。わからないことがあったら質問もできます。初めての方にはていねいに分かりやすくお教えします。パソコンは習うより、まず慣れてしまった方が勝ち。機種も豊富で、各メーカーの機種を試してみる楽しさもあります。

現在ご利用の方々

「めまぐるしく変わる機種を購入するよりも、使える時間だけ、利用してみたい」
「買う前にテストしてみたい」
「ソフトを自由に持ち込んで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成に使いたい」
君のアイデアをお待ちしています。

営業時間

AM10：00～PM 8 ：00（日曜・祝日営業）

ご予約

電話又はフロントにお申込みください。1日お使いいただいても結構です。

会員

入会金2,000円（1年間有効：会員証発行）
※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

メーカー名	機種	店内設置数	使用料（1時間）
SHARP	MZ1200	1set	100円
NEC	PC6001MK II	1set	200円
CASIO	FP1100	1set	200円
SHARP	X1	1set	300円
FUJITSU	FM-7	1set	300円
NEC	PC8001MK II	2set	400円
SHARP	MZ2000	1set	400円
SHARP	MZ731	1set	400円
FUJITSU	FM-8	1set	400円
NEC	PC8800	1set	500円
OKI	IF800M20	2set	500円
NEC	PC9800	2set	700円
SHARP	MZ5000	1set	700円
SHARP	MZ5500	1set	700円
FUJITSU	FM-11	1set	700円
NEC	PC100	1set	700円
NEC	PC9800F	1set	700円
OKI	IF800M30	1set	800円
SEIKO	3300	1set	800円

TOSHIBA・UNIVAC etc.（又、ハンドヘルドは無料です。ワープロは各メーカー揃っています。）

●見学者サービス券（親子同伴の場合は両者に有効）

(1)すきなパソコンを1時間自由にさわれます。
(2)30分無料でベーシックを習うことができます。
(3)ワープロを1時間無料で自由にさわれます。
(4)ワープロを30分無料で習うことができます。

のいずれかをサービス致します。

パソコン ワールド
PASOOOM WORLD

東京都中央区八重洲1－6－5　中央ビル4F
☎271-7139・7619

北海道ショップガイド⑦



北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

MSXカートリッジのパックマン・マッピーがスゴイ人気!!

今月は，北海道のパソコン市況をちょっとご紹介しましょう。

新しいパソコン・ショップでは，昨年12月に「テクノハウス」（札幌市）がオープンしました。富士通，シャープ，ＮＥＣの商品がメインで，適切なアドバイスをモットーとしています。また，10月に札幌市にオープンした「金市館」も，そろそろ店名と場所がユーザーに浸透してきたころ。よく売れているのは，10万円前後の８ビット機と16ビット機だそうです。人気商品は入荷が追いつかず，予約販売となっているようです。

北海道でも，ＭＳＸ仕様のパーソナル・コンピュータが市場に出回りはじめました。これと並行して，ＤＥＭＰＡの「ｎａｍｃｏオリジナル・ゲーム・シリーズ」のパックマン・マッピーのＭＳＸカートリッジが人気急上昇しています（取扱店は，スーパーｓｏｆｔマガジンで紹介中）。

HDSパソコンランド北見がオープン!!

北海道データーサービスが，昨年11月にオープンした「ＨＤＳパソコンランド愛国」に続き，12月３日に「ＨＤＳパソコンランド北見」をオープンしました。

住所は〒090 北見市幸町１丁目１番地，ＴＥＬ０１57(25)5655です。営業時間ＡＭ10：00～ＰＭ７：00定休日火曜日。

店内には，ＭＳＸパソコンから16ビットパソコン，ワープロまで，多数とりそろえています。ＭＳＸパソコンについては，発売中のソフトをほとんどとりそろえています。また，ただいま全店をあげてディスプレイ，プリンター，フロッピー・ディスクの特別セールも開催しています。

帯広・愛国・北見とあいついで北海道各地に出店，地域サポートに力を入れて頑張っています。北見店の桑田店長は「パソコンの店内貸し出しにより，じっくりとパソコンに触れてください。パソコン教室も開講の予定です。初心者でも，気軽においでください」と話してくれました。



キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

プログラムを投稿される方は、下の応募カードに必要事項を記入の上、作品に同封してください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

40円切手をお貼り下さい

141-

（受取人）
東京都品川区
東五反田1―11―15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部行

都・道
府・県
ご住所（ふりがな）
〒.　　　－　　　TEL　　－　　－

ご氏名（ふりがな）　　・性別　男・女
・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　）
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　（　　時間　　分）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER soft MAGAZINEが見たい

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン② 愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□BLACK BOX　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿＿

●あなたがよく行くマイコンショップは……

●今月のベスト記事人気投票

第1位 ＿＿＿＿＿，第2位 ＿＿＿＿＿，第3位 ＿＿＿＿＿

●紹介してほしい機種は……

キリトリ線

連絡事項

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
料金	払込み 特殊 円
備考	
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　　）
受付局日附印	

■読者整理番号

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

58.9.1現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	オフィス・コンピュータ導入から活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ—80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC—6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ—2000 活用研究	1,300円	〒300円	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-25-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	0822-28-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-0445	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	0963-80-7500
仙台支局	0222-27-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	￥14,400	マ　イ　コ　ン	￥6,240
月刊　Audio	￥　6,600	ラジオの製作	￥7,200
季刊　ＯＡ情報	￥　6,000	マイコンBASICマガジン	￥4,440
		ＯＡパソコン	￥6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社が負担をいたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は，13冊分の購読ができます。
④マイコン・ＯＡ情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金ください◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項をご記入ください。なお1年間、或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口に料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る――― 定価600円 〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価 1,200円 〒105円

オーディオのプレイマガジン―――
月刊 **Audio** 定価 550円 〒85円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒350円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコン BASIC Magazine** 定価 300 円 〒70円

ビジネスマンのパソコン情報誌
月刊 **ＯＡパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530 円 〒250 円

事務合理化・ＯＡ推進のための商品情報カプセル
季刊 **ＯＡ情報** OFFICE AUTOMATION INFO. 定価 1,800 円 〒350円

季刊・年４回発刊。事務合理化，ＯＡ推進のための幅広い商品情報をユーザーにわかり易く，話題を載せて提供。

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます　特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

購読申込書

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先 住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種	
フリガナ 送付先 貴名　　印	電話	年令 才	性別 男・女

通信欄	

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）



特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

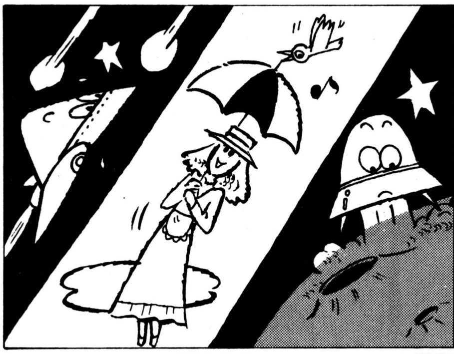
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



APPLEⅡ／Ⅱe（10K）用

スペース・ディフェンダー メリー・ポピンス ムーン・ランダー

奈良部　努

編さん，Dr.Dさん，お元気ですか。あ，そうそう影さんも，元気ですか。ぼくは埼玉に住む12才の少年です。去年の10月号のＣＨＥＣＫＥＲ　ＦＬＡＧコーナーで，アップルのソフトならなんでもいいと，影さんが言ってたのを思い出し，ぼくの作ったソフトでもと3本作ってみました。

★　　★　　★

スペース・ディフェンダー

ベーマガの83年9月号の移植版です。画面を重点的に，似せて作ったつもりです。

ＫＥＹは，Ⓐで上にⓏで下に動きます。280行のＰＲＩＮＴ文の〃〃の中に，ＣＴＲＬ－Ⓖを4，5回入れておいてください。ちなみに，私のハイ・スコアは440点でした。

《リスト1》スペース・ディフェンダーのリスト

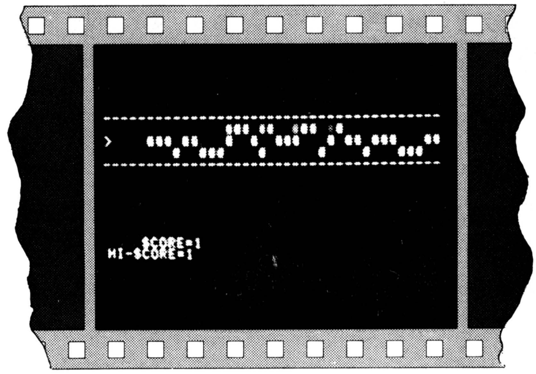
```
90 Y = 11:T = 1
95 RR = 1
100  HOME :A$ = "           ":B$ = "
        ":C$ = "          "
110  FOR I = 1 TO 33:R =  INT ( RND
     (1) * 3) + 1: IF R = 1 AND R
     R = 1 THEN A$ = A$ + "#":B$ =
     B$ + " ":C$ = C$ + " "
115  IF R = 1 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + " ":B$ = B$ + "#":
     C$ = C$ + "#"
120  IF R = 2 AND RR = 1 THEN A$ =
     A$ + " ":B$ = B$ + "#":C$ =
     C$ + " "
125  IF R = 2 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + "#":B$ = B$ + " ":
     C$ = C$ + "#"
130  IF R = 3 AND RR = 1 THEN A$ =
     A$ + " ":B$ = B$ + " ":C$ =
     C$ + "#"
135  IF R = 3 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + " ":B$ = B$ + "#":
     C$ = C$ + " "
140  NEXT I
142  HOME : VTAB 11: HTAB 14: PRINT
     "ROUND ";RR: FOR I = 1 TO 30
     00: NEXT I
145  VTAB 9: PRINT "-----------------
     ------------------------"
148  VTAB 13: PRINT "----------------
     -------------------------"
150  VTAB 10: PRINT A$: VTAB 11: PRINT
     B$: VTAB 12: PRINT C$
160  FOR I = 1 TO 150:A$ =  MID$
     (A$,2):B$ =  MID$ (B$,2):C$ =
      MID$ (C$,2)
165  IF I = 113 THEN A$ = A$ + "G
     ":B$ = B$ + "G":C$ = C$ + "G
     "
170 R =  INT ( RND (1) * 3) + 1: IF
     R = 1 AND RR = 1 THEN A$ = A
     $ + "#":B$ = B$ + " ":C$ = C
     $ + " "
175  IF R = 1 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + " ":B$ = B$ + "#":
     C$ = C$ + "#"
180  IF R = 2 AND RR = 1 THEN A$ =
     A$ + " ":B$ = B$ + "#":C$ =
     C$ + " "
185  IF R = 2 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + "#":B$ = B$ + " ":
     C$ = C$ + "#"
190  IF R = 3 AND RR = 1 THEN A$ =
     A$ + " ":B$ = B$ + " ":C$ =
     C$ + "#"
195  IF R = 3 AND RR >  = 2 THEN
     A$ = A$ + " ":B$ = B$ + "#":
     C$ = C$ + " "
200  VTAB 10: PRINT A$: VTAB 11: PRINT
     B$: VTAB 12: PRINT C$
210 K =  PEEK ( - 16384)
220 Y = Y + (K = 218) - (K = 193)

245  IF Y < 10 OR Y > 12 THEN 210

250  IF Y = 10 THEN H$ =  MID$ (A
     $,1,1):H =  ASC (H$): GOTO 2
     80
260  IF Y = 11 THEN H$ =  MID$ (B
     $,1,1):H =  ASC (H$): GOTO 2
     80
270 H$ =  MID$ (C$,1,1):H =  ASC
     (H$)
280  IF H = 163 OR H = 35 THEN  HOME
     : PRINT "": VTAB 10: HTAB 10
     : PRINT "YOUR SCORE=";T: INPUT
     "PLAY AGAIN ? (Y/N)";ABC$: IF
     ABC$ <  > "N" THEN  GOTO 90
281  IF HT < T THEN HT = T
282  IF ABC$ = "N" THEN  END
```

★**僕**：Ｐ６ｍｋⅡ。**兄**：ＦＭ７。**横山先生と大原**：ＦＭ－８。**五味**：Ｐ８ｍｋⅡ。**野原**：ＭＺ-1200これだけあれば電波新聞社がつくれるんではなかろうか？（岐阜県大垣市・**横井　修14才**）……【**影**：編集者の質が違うわい！】

```
285  VTAB Y: PRINT ">";
290  VTAB 20: PRINT "   SCORE=";T
     : VTAB 21: PRINT "HI-SCORE="
     ;HT:T = T + 1
300  FOR Q = 1 TO 170 - RR * 20: NEXT
     Q
310 J =  PEEK (49200):J =  PEEK (
     49200):J =  PEEK (49200): NEXT
     I
320 RR = RR + 1: GOTO 100
```

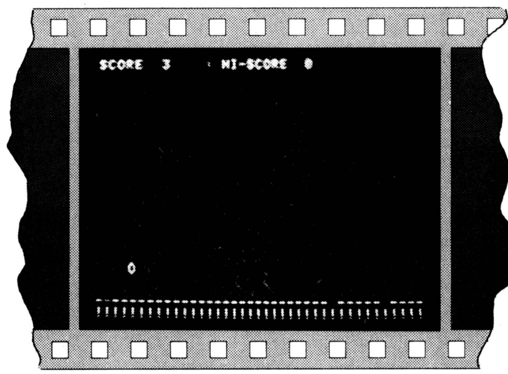


《写真１》スペース・ディフェンダーの実行画面

メリー・ポピンズ

このゲームは，私の尊敬している高橋はるみさんのゲームの移植版です。ＫＥＹは，スタートとゲーム中がスペース・キーで，再スタートは[S]ＫＥＹです。ボールくんを，地面のハリの上にあるトランポリンの上に落として点を取るゲームです。

★　　　　　★



《写真２》メリー・ポピンズの実行画面

《リスト２》メリー・ポピンズのリスト

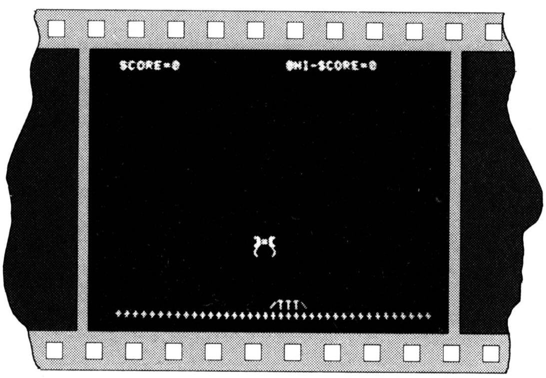
```
100 H = 0
110 S = 0:V =  - 1:Y = 21:O = 0
120 D$ = "--------------------------
     -------------------"
300  REM  -- CRT PRINT SUB --
310  HOME : VTAB 1: HTAB 1: PRINT
     " SCORE  ";S: VTAB 1: HTAB 1
     3: PRINT " : HI-SCORE  ";H
320  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "!!!!
     !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
     !!!!!!!"
330  VTAB 22: HTAB 1: PRINT D$
340  VTAB Y: HTAB 5: PRINT "O":I =
      PEEK ( - 16384): IF I < 128
      THEN 340
350  FOR II = 10 TO 1 STEP  - .5:
      FOR JJ = 1 TO II * II:J =  PEEK
     (49200): NEXT JJ,II: PRINT "
     "
1000  REM  -- MAIN LOOP --
1010  IF Y <  = 18 THEN I =  PEEK
     ( - 16384): IF I = 160 OR Y =
     3 THEN V = 1
1020  IF Y = 21 THEN V =  - 1
1030  VTAB Y: HTAB 5: PRINT " ":Y
      = Y + V
1040  IF Y = 21 AND V = 1 THEN  GOSUB
     5000
1050  VTAB Y: HTAB 5: PRINT "O"
1060  FOR I = 1 TO 100: NEXT :I$ =
      LEFT$ (D$,1)
1070 D$ =  RIGHT$ (D$,38) + I$: VTAB
     22: HTAB 1: PRINT D$
1080  IF D$ = "
                                " THEN
     D$ = "--------------------------
     -------------------"
1100  IF O = 0 THEN  GOTO 1010
1110  GOSUB 6000: GOTO 110
5000  REM  -- SCORE ADD SUB --
5010 I$ =  MID$ (D$,5,1): IF I$ <
      > "-" THEN O = 1: RETURN
5020 S = S + 1:D$ =  LEFT$ (D$,4)
      + " " +  RIGHT$ (D$,33)
5030 J =  PEEK (49200):J =  PEEK
     (49200): VTAB 1: HTAB 9: PRINT
     S;
5040  RETURN
6000  REM  -- GAME OVER SUB --
6005  VTAB Y: HTAB 5: PRINT " "
6010  VTAB Y + 1: HTAB 5: PRINT "
     *": VTAB 6: HTAB 11: PRINT
     "GAME OVER"
6015  FOR I = 1 TO 15:J =  PEEK (
     49200): PRINT "";: NEXT
6020  VTAB 9: HTAB 2: PRINT "****
     * PUSH  ONLY  [S] KEY *****"
     : IF S > H THEN H = S
6030 I =  PEEK ( - 16384): IF I <
      > 211 THEN 6030
6040  RETURN
6050  END
```

★ＰＣユーザーはこわくありませんか？88にまで**ｍｋⅡ**が出て。このままいくと各シリーズに**ｍｋⅢ**が……。（愛知県名古屋市・**ギャラクシアン14才**）……【**影**：というのは素人の考え。**ｍｋ**∞なんてのがでるかもネ，ネ！】

ムーン・ランダー

10月号の「MOON　LANDER」の移植版です。左右のカーソル・キーを使って，下の基地に着陸させてください。入力するさいに，150のPRINT文のさいごの逆スラッシュ〝＼〟は1文字前まで打ち，コントロールⓍをうち，［ESC］Ⓘで上に上げて，〝＼〟の後に〝″〟（ダブルコーテーション）をつけて入力します。

注意　全てのプログラム中のPRINT文（〝″の中がない所だけ）に，CTRL－Ⓖを数回入れること。



《写真3》ムーン・ランダーの実行画面

★

★

《リスト3》ムーン・ランダーのリスト

```
90  HOME
100 HS = 0
110 S = 0:R = 1
120 X = 18:X1 = 18
122  HOME : VTAB 12: HTAB 15: PRINT
     "ROUND ";R: FOR T = 1 TO 300
     0: NEXT T
123  HOME
124  VTAB 1: HTAB 2: PRINT "SCORE
     =";S;
126  VTAB 1: HTAB 22: PRINT A"HI-
     SCORE=";HS;
130  FOR I = 1 TO 21
140  VTAB I: HTAB X: PRINT "]=[";
     : VTAB I + 1: HTAB X: PRINT
     "( )";
145  IF I >  = 18 THEN  VTAB I +
     1: HTAB X + 1: PRINT "W";
150  VTAB 23: HTAB X1: PRINT "/TT
     T\";
160  VTAB 24: HTAB 1: PRINT "++++
     ++++++++++++++++++++++++++++
     +++++++";
170 K =  PEEK ( - 16384)
180 XX = X:X2 = X1
190  IF K = 136 THEN X = X - 1
200  IF K = 149 THEN X = X + 1
210  IF X < 1 OR X > 39 THEN 170
220 K1 =  INT ( RND (1) * 3) - 1
230 X1 = X1 + K1
235  IF X1 < 1 OR X1 > 39 THEN 22
     0
240  FOR T = 1 TO 150 - R * 20: NEXT
     T
245 J =  PEEK (49200):J =  PEEK (
     49200)
250  VTAB I: HTAB XX: PRINT "    "
     ;: VTAB I + 1: HTAB XX: PRINT
     "    ";
260  VTAB 23: HTAB X2: PRINT "
      ";
270  NEXT I
280  IF  ABS (X1 + 1) - X <  = 1 AND
      ABS (X1 + 1) - X >  =  - 1 THEN
      PRINT "":R = R + 1:S = S +
     10: GOTO 120
300  FOR I = 1 TO 50:J =  PEEK (4
     9200): NEXT I
310  HOME
320  VTAB 12: HTAB 12: PRINT "GAM
     E  OVER"
330  VTAB 23: HTAB 12: PRINT "YOU
     R SCORE=";S;
340  IF S > HS THEN  VTAB 15: HTAB
     12: PRINT "BRRY GOOD !!.HI-S
     CORE";:HS = S
345  FOR T = 1 TO 3000: NEXT T
350  VTAB 18: HTAB 13: PRINT "REP
     LAY ? (Y/N)";
360 K =  PEEK ( - 16384): IF K <
     128 THEN 360
370  GOTO 110
380  END
```

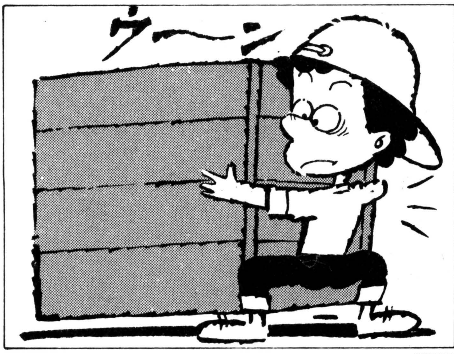
CHECKER FLAG

影：な，なんだい，APPLEなんかでショート・プログラムを紹介するなんてユーザが泣くぞ。

編：そ，そうですか？　私はそうは思いませんけどー。だって，APPLEのユーザって意外とソフトをいっぱい持ってて，それで満足してるもんだから，自分でプログラムを組もうなんて考えないですよね。

Dr.D：はは，おかしな理屈だ。しかし，APPLEのソフトは，やっぱりベーマガだな。

★某社が富士通に対抗するため社名を変更。その名も“阿蘇通”！（山口県萩市・**景さん14才**）……【**編**：そんなアホな！**影**：人間アホと言ったからには，それなりの責任を持たねばならん。なんとか言え！**編**：世界電気！】



ベーシックマスターJr.／LII₂用

PUSH THE BOX

磯　利光

INTRODUCTION

このゲームは，ＢＯＸを押してカマキリにぶつけてやっつけるゲームです。ゲームをやってもらえば，どんな内容かはすぐわかると思います。ほとんど「ペンゴ」と同じです。

CHECKER FLAG

編：あいかわらず，この種のプログラムが多いですね。どう思います，Dr.？

Dr.D：ふふ，そうだなあ——ただこの作品には，工夫したあとがみられるから，よろしかろ！

編：ほーっ，どこですか？

Dr.D：磯くんも言ってるように，4キャラ単位で動かしてるところさ。

PLAY

上にいるカバ(■)が，木(♠)をたおす前に，カマキリを全部やっつけてください。カマキリは１面が10匹で，１匹ずつ増えていき，最高20匹まで増えます。残りのカマキリの数は，画面の右の"㊀"の数で表わされます。左は面数で○が１面，●が10面を表わします。

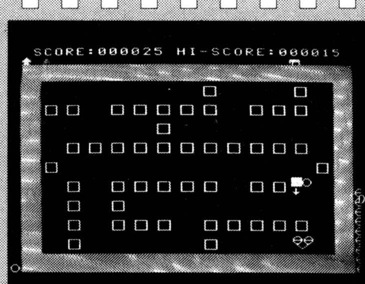
キー操作はＡでＰＵＳＨ，@:;□で上下左右です。

●P. S

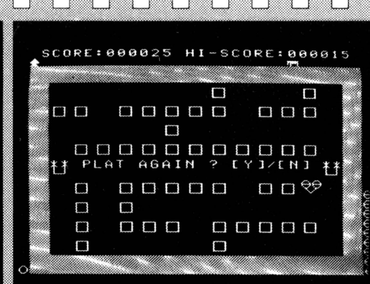
83年の７月号のＰ37で，Dr.Dの「これがアイスを動かすとなると，ちょっと工夫がいるんだが」という言葉を聞き，「よし，やってやろう」と思い作ってみました。DrD，できばえはどうでしょうか？　自分としては，まあまあだと思います。



《写真１》ほらほら，あわてると後から攻めてくるぞ



《写真２》それ，うて——!!

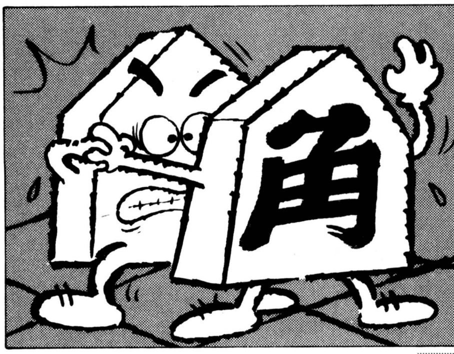


《写真３》これで，エンド—!?　磯君！英語も勉強してね。

★載りそうでゼンゼン載らないＯＦコーナー。（群馬県高崎市・**ナイコン族のボス13才**）……【**編**：けんきょ！けんきょ！当選で〜す!!　**影**：なに？せんきょ！せんきょ！当選だって？**編集長**：あいもかわらずか—フーッ！】

```
   10 REM TOSHI'S ORIGINAL NO.2
   20 RANDOMIZE :DIM K$(8),M(15,11),X9(4),Y9(4),E(4):LET H=0
   30 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 7:READ R$:LET R0=VAL("$"+R$):LET K$(I)=K$(I)+CHR$(
R0):NEXT J:NEXT I
   40 FOR I=1 TO 4:READ X9(I),Y9(I),E(I):NEXT I
   50 LET S=0:LET N=0:LET O=0
   60 LET N=N+1:LET T=750:LET N0=N+9:IF N0>20 THEN LET N0=20
   70 LET X=15:LET Y=12:LET K1=1:LET X0=X9(1):LET Y0=Y9(1):LET K0=1
   80 CLEAR :FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 11:LET M(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
   90 PRINT "  SCORE:";:LET B=S:GOSUB 780
  100 PRINT " HI-SCORE:";:LET B=H:GOSUB 780
  110 LET CURSOR=1,1:PRINT CHR$($99);:LET CURSOR=30,1:PRINT CHR$($9C);
  120 FOR I=1 TO 15:LET M(I,1)=1:LET CURSOR=I*2-1,2:PRINT K$(7);:LET M(I,11)=1:L
ET CURSOR=31-I*2,22:PRINT K$(7);:NEXT I
  130 FOR I=2 TO 10:LET M(1,I)=1:LET CURSOR=1,24-I*2:PRINT K$(7);:LET M(15,I)=1:
LET CURSOR=29,I*2:PRINT K$(7);:NEXT I
  140 FOR I=3 TO 9 STEP 2:FOR J=3 TO 13 STEP 2:IF M(J,I)<>0 THEN GOTO 240
  150 LET M(J,I)=J*10+I:LET CURSOR=J*2-1,I*2:PRINT K$(6);
  160 LET X8=J:LET Y8=I:LET X7=1:LET Y7=0
  170 LET R9=INT(RND(1)*4)+1:FOR I0=1 TO R9:LET I9=X7:LET X7=-Y7:LET Y7=I9:NEXT
I0
  180 LET X8=X8+X7*2:LET Y8=Y8+Y7*2:IF M(X8,Y8)=J*10+I THEN GOTO 160
  190 IF M(X8,Y8)<>0 THEN GOTO 230
  200 GOSUB 790
  210 LET X8=X8-X7:LET Y8=Y8-Y7:GOSUB 790
  220 LET X8=X8+X7:LET Y8=Y8+Y7:GOTO 170
  230 LET X8=X8-X7:LET Y8=Y8-Y7:GOSUB 790
  240 NEXT J:NEXT I
  250 LET P9=$400:LET P8=INT(N/10):LET P7=N-P8*10
  260 LET P8=P8-1:IF P8>-1 THEN LET P9=P9-32:POKE P9,$95:GOTO 260
  270 LET P7=P7-1:IF P7>-1 THEN LET P9=P9-32:POKE P9,$94:GOTO 270
  280 FOR I=$3FF TO $41F-N0*32 STEP -32:POKE I,$14:NEXT I
  290 LET CURSOR=X,Y:PRINT K$(K1):LET CURSOR=X0,Y0:PRINT K$(5);
  300 MUSIC T2ﾄﾚﾐﾌｿﾗｼUﾄ
  310 LET L$=INKEY$:LET X1=X:LET Y1=Y
  320 IF L$="@" THEN LET K1=4:LET Y=Y-2:GOTO 380
  330 IF L$=":" THEN LET K1=2:LET Y=Y+2:GOTO 380
  340 IF L$=";" THEN LET K1=3:LET X=X-2:GOTO 380
  350 IF L$="]" THEN LET K1=1:LET X=X+2:GOTO 380
  360 IF L$="A" THEN GOTO 530
  370 GOTO 430
  380 LET P0=$100+X+Y*32:LET P9=PEEK(P0)
  390 IF P9=$14 THEN LET O=1
  400 IF (P9=$84)+(P9=$9D) THEN LET X=X1:LET Y=Y1
  410 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT K$(8);:LET CURSOR=X,Y:PRINT K$(K1);
  420 IF O=1 THEN GOTO 710
  430 LET X2=X0:LET Y2=Y0:LET X0=X0+INT(RND(1)*3)*2-2:LET Y0=Y0+INT(RND(1)*3)*2-
2
  440 IF (X0=X2)*(Y0=Y2) THEN GOTO 500
  450 LET P1=PEEK($100+X0+Y0*32):LET P2=PEEK($101+X0+Y0*32)
  460 IF (P1=$84)+(P1=$9D) THEN LET X0=X2:LET Y0=Y2:GOTO 500
  470 IF (P1<>32)+(P2<>32) THEN LET O=1
  480 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT K$(8);:LET CURSOR=X0,Y0:PRINT K$(5);
  490 IF O=1 THEN GOTO 710
  500 LET T=T-1:LET CURSOR=INT(T/25),1:PRINT CHR$($9C,32);
  510 IF T<50 THEN GOTO 710
  520 GOTO 310
  530 LET P=$100+X+Y*32+E(K1):LET K9=0:IF PEEK(P)<>$84 THEN GOTO 430
  540 LET X5=-(K1=3)*2+(K1=1)*2:LET Y5=-(K1=4)*2+(K1=2)*2:LET X4=X+X5:LET Y4=Y+Y
5
  550 LET P=P+E(K1):LET X3=X4:LET Y3=Y4:LET X4=X4+X5:LET Y4=Y4+Y5:LET P1=PEEK(P)
:LET K9=K9+1
  560 IF P1=$14 THEN LET O=2
  570 IF (P1<>$84)*(P1<>$9D) THEN LET CURSOR=X3,Y3:PRINT K$(8);:LET CURSOR=X4,Y4
:PRINT K$(6);:GOTO 550
  580 IF K9=1 THEN GOTO 650
  590 IF O=0 THEN MUSIC T1P3DﾚDﾄ:GOTO 430
  600 LET O=0:MUSIC T1P3DﾚDﾄP2UﾗUｼUｿ:LET S=S+20:LET CURSOR=8,0:LET B=S:GOSUB 780
  610 LET N0=N0-1:POKE $3FF-N0*32,32:IF N0>0 THEN GOTO 670
  620 LET CURSOR=3,12:PRINT "**************************";
  630 LET CURSOR=9,12:PRINT " BONUS";T*N;" ";:LET S=S+T*N
  640 MUSIC T2P3ｿ#ﾌｿP5UﾄP3ｿﾐﾐﾐ#ﾚﾐP5ｿP3ﾐﾄﾄﾐﾚﾄP5ﾚP5ﾚP3ﾚﾚﾚﾌﾐﾚP5ｿP3ﾐP7ﾄ:GOTO 60
  650 LET CURSOR=X4-X5,Y4-Y5:PRINT K$(8);:LET S=S+5:LET CURSOR=8,0:LET B=S:GOSUB
 780
  660 MUSIC T2P2UﾐUｿRUﾐUｿ:GOTO 430
  670 LET K0=K0+1:IF K0=5 THEN LET K0=1
  680 LET X0=X9(K0):LET Y0=Y9(K0):LET P1=PEEK($100+X0+Y0*32):LET P2=PEEK($100+X0
+Y0*32)
  690 IF (P1<>$84)*((P1<>32)+(P2<>32)) THEN LET O=1
  700 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT K$(5);:IF O=0 THEN GOTO 430
  710 LET CURSOR=3,12:PRINT "******* GAME OVER ********";
  720 MUSIC T3P4ﾄP2ﾄP1ﾄP4ﾄP2#ﾚP1ﾚP2ﾚP1ﾄP2ﾄP1DｼP5ﾄ
  730 LET CURSOR=3,12:PRINT "** PLAT AGAIN ? [Y]/[N] **";
  740 IF INKEY$="N" THEN CLEAR :END
  750 IF INKEY$<>"Y" THEN GOTO 740
  760 IF S>H THEN LET H=S
  770 GOTO 50
  780 PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(B),2),6);:RETURN
  790 LET M(X8,Y8)=J*10+I:LET CURSOR=X8*2-1,Y8*2:PRINT K$(6);:RETURN
  800 DATA 94,20,0A,08,08,60,7C,60,94,0A,08,08,7D,20
  810 DATA 20,94,0A,08,08,7B,60,7E,20,0A,08,08,60,94
  820 DATA 14,14,0A,08,08,8C,8D,84,83,0A,08,08,81,82
  830 DATA 9D,9D,0A,08,08,9D,9D,20,20,0A,08,08,20,20
  840 DATA 3,20,2,27,4,64,3,4,-2,27,20,-64
```

★自分の送ったハガキがＯＦに載ると思っていると思われる人のものはボツ！にして下さい。公共掲載機構からのお知らせでした。（大分市・**ＴＡＫＯ部屋管理人**）……【**編**：そんな機関あったっけ？**影**：さーて，キカン！】



ベーシックマスターJr用

将棋パズル

中村　賢之

これは，将棋盤を使う遊びをマイコン上で，しかもパズル形式にして行うものです。本当は，2人で向かい合って遊ぶものなので，マイコンとの対戦にしたかったのですが，思考ルーチンがうまくできず長大なものになりそうだったので，1人で行う形式にしました。

遊びかた

知っている人もいると思いますが，簡単に説明しておきます。

動かす方法ですが，駒は右上または左上にしか動かせません。また，最低1個は他の駒を飛びこさなければなりません。当然，盤の外に飛び出すことはできません。

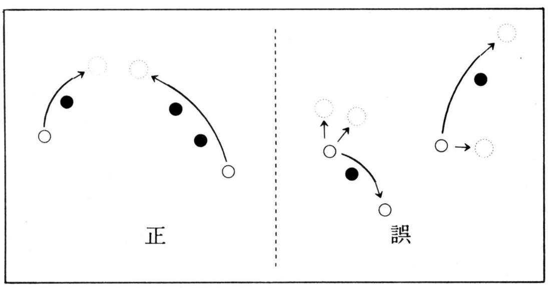
これだけですが，わかりにくいかもしれませんね。プログラム中にデモ・モードがあり，最初にデモにしますかと聞いてくるので，Yを押すと約1分強の間乱数で動くので見てください。

最終的に，下の2列にあった9個の駒を上の2列に入れてしまうことができれば，成功となります。

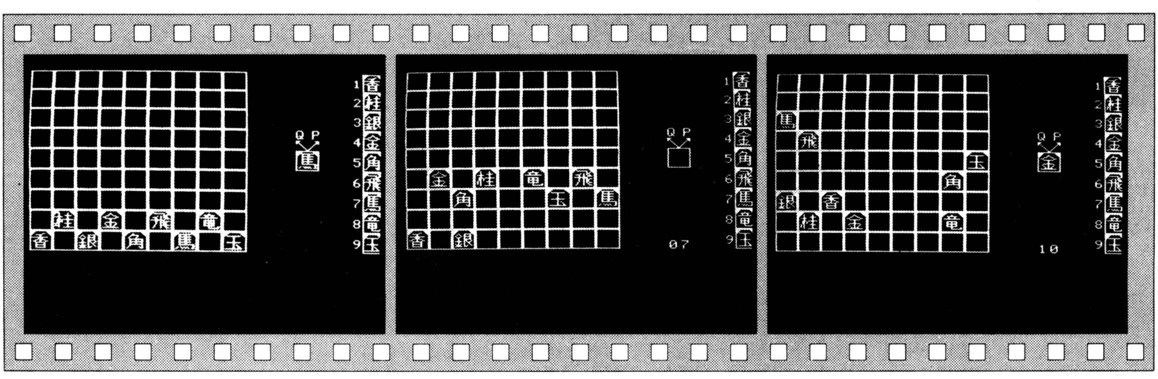
キーの入力方法は，まず動かす駒を決めるので，1～9の数字のキーを押します。すると，盤の右のわくにその駒の絵が表示されます。もしまちがえたりしても，また1～9のキーでなんどでも変えられます。

そして動かす駒が決まったら，方向を入力するわけですが，上に書いたように，右上か左上にしか行けません。左上に行くならばQ，右上ならばPを押すと進むことができるか調べて，可能であれば駒を進めます。

そうして進めていくうち，もし上の2行にすべての駒が入らないうちに一つも動かせなくなったらGを押して，GIVE　UPしてください。



〈第1図〉動かしかたの例



《写真1》スタートです。動かす方向はPQで決めます

《写真2》よーく考えないと，下にとり残されて動かせなくなります

《写真3》こうやって，全部のコマを上へ持っていきます

プログラムについて

500行からのＳＥＡＲＣＨというのは，動かす駒が盤のどこにあるのかを探すところで，スピード・アップのため，Ｘ座標は配列Ｃに入れてＹ座標のみを求め，それぞれＩ１，Ｊ１に入れます。

注意

グラフィック・ページ１を使用しているので，ロード前または入力前に，必らずＣＡＬＬ＄Ｅ37Ｅを忘れないでください。

CHECKER FLAG

Dr.D：グラフィック機能を使った作品だな。漢字も，うまく描けとるぞ。感心，感心！

編：デモもあって，楽しい作品になってますね。ところで将棋のプログラムって，作るの難かしいんですって？

Dr.D：うむ，つめ将棋程度なら問題ないんだが，まあ，ガンバッテみたまえ！

《第１表》変　数　表

B(X，Y)	ＢＯＡＲＤ上のマスにある駒
E(N，F)	Ｎ手目の動き(Ｆ：１＝駒，２＝方向)
C(X)	各駒のＸ座標
A	駒，方向の選択
F	各種フラグなど
F０	キャラの大きさ（１・４文字分）フラグ
F１	デモ・モード（０～２）フラグ
D	手数
D９	ＢＥＳＴ　ＲＥＣＯＲＤ
R	方向（左：－1，右：1）
W	キャラ表示位置絶対アドレス
Z	キャラ番号
X０ Y０	動かす前の駒の座標
X Y	キャラ表示位置の座標 (Ｘ：０～15　Ｙ：０～11)
A＄ I J I０ I１ J１	汎用

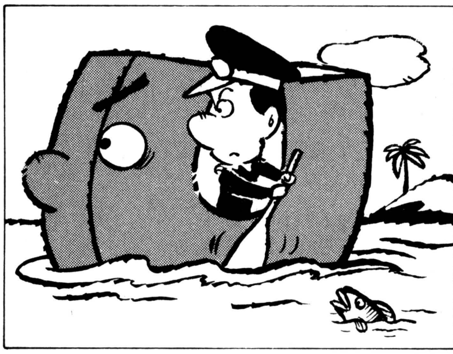
将棋パズルのプログラム・リスト

```
 10 REM = ｼｮｳｷﾞ PUZZLE V2.2 =
 20 CLEAR :RANDOMIZE :LET CURSOR=9,2:PRINT "ｼｮｳｷﾞ PUZZLE":GOSUB 570
 30 DIM B(9,9),C(9),E(32,2):LET D9=32
 40 LET CURSOR=3,8:PRINT "DO YOU WANT DEMO MODE? [Y/N]":LET F1=0
 50 LET A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN LET F1=1:GOTO 70
 60 IF A$<>"N" THEN GOTO 50
 70 REM ==== ﾊｼﾞﾒ ﾉ ｶﾞﾒﾝ ====
 80 CLEAR :CALL $E38D:POKE $EFE0,192:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 9
 90 LET B(X,Y)=(Y>7)*((X+Y)/2=INT((X+Y)/2))*X
100 LET Z=B(X,Y):LET F0=4:GOSUB 530
110 NEXT X:LET C(Y)=Y:LET X=15:LET Z=Y:GOSUB 530
120 LET X=14.5:LET Z=Y:LET Y=Y+.25:LET F0=1:GOSUB 530
130 LET Y=Y-.25:NEXT Y:LET D=0:LET TIME=0
140 LET X=12:LET Y=4:LET Z=10:LET F0=4:GOSUB 530
150 REM ====== M A I N ======
160 LET X=12:LET Y=5:LET Z=0:LET F=0:GOSUB 530
170 GOSUB 440
180 IF ((A=80)+(A=81))*F THEN LET E(D+1,2)=A:LET R=SGN(80.5-A):GOTO 240
190 IF A=71 THEN LET E(D+1,1)=A:GOTO 370
200 IF (A<49)+(A>57) THEN GOTO 170
210 LET E(D+1,1)=A:LET A=A-48:LET X=12:LET Y=5:LET Z=A:GOSUB 530
220 LET F=1:GOSUB 500
230 LET X0=I1:LET Y0=J1:GOTO 170
240 IF (I1*R=-1)+(I1*R=9)+(J1=1) THEN GOTO 160
250 IF (B(I1+R,J1-1)=0)*F THEN GOTO 160
260 LET F=0:LET I1=I1+R:LET J1=J1-1:IF B(I1,J1) THEN GOTO 240
270 LET B(I1,J1)=Z:LET B(X0,Y0)=0:LET C(Z)=I1:LET D=D+1
280 LET X=I1:LET Y=J1:GOSUB 530
290 LET X=X0:LET Y=Y0:LET Z=0:GOSUB 530
```


★ＢＢコーナー。タイトル：戻ってきた影チャン，説明：影チャンを動かして編チャンゲームをやめさせるゲーム。(北海道白石区・**沖田良明８才**)……【**影**：な，なんでＢＢコーナーになっちゃうの？さては編君の……。】

```
300 LET F0=1:LET X=12:LET Y=9.5:LET Z=INT(D/10):GOSUB 530
310 LET X=12.5:LET Z=D-Z*10:GOSUB 530
320 FOR I=1 TO 9:IF B(I,1)+B(I,2)=0 THEN LET F=1:LET I=9
330 NEXT I:LET F0=4:IF F THEN GOTO 150
340 REM ====== GAME END ======
350 CLEAR :LET CURSOR=8,12:PRINT "YOUR RECORD:";:IF D<D9 THEN LET D9=D
360 GOTO 380
370 CLEAR :LET CURSOR=8,12:PRINT "GIVE UP AT";
380 PRINT D;" STEP":LET CURSOR=9,10:PRINT "TOP RECORD:";D9
390 LET CURSOR=4,8:PRINT "LOOK BEFORE PLAY ? [Y/N]":POKE $EFE0,0
400 LET A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN LET F1=2:GOTO 80
410 IF A$<>"N" THEN GOTO 400
420 IF INKEY$<>CHR$(0) THEN GOTO 420
430 GOTO 40
440 REM == ｺﾏ & ﾎｳｺｳ ｦ ｷﾒﾙ ==
450 IF F1=0 THEN LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 450
460 IF F1=1 THEN LET A=49+INT(RND(9)):IF F THEN LET A=80+INT(RND(2))
470 IF F1=1 THEN MUSIC T1R:IF TIME>40 THEN LET A=71
480 IF F1=2 THEN LET A=E(D+1,F+1):IF INKEY$<>CHR$(0) THEN GOTO 480
490 RETURN
500 REM ==== S E A R C H ====
510 FOR J=1 TO 9:IF B(C(A),J)=A THEN LET J1=J:LET J=9
520 NEXT J:LET I1=C(A):RETURN
530 REM == WRITE CHARACTER ==
540 LET W=$900+X*2+Y*$200:POKE $3C20,Z,W/256,W
550 IF F0=4 THEN CALL $3A00:RETURN
560 CALL $3A42:RETURN
570 REM ===== READ DATA =====
580 LET I1=$3A90+INT(RND(9))*32:LET A=25:FOR I=$3A00 TO $3C1F
590 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):IF (I<I1)+(A=9) THEN GOTO 630
600 LET I0=(I/2<>INT(I/2)):LET F=128:LET X=VAL("$"+A$)
610 FOR J=23 TO 30:IF X-F>=0 THEN PLOT J+I0*8,A,1:LET X=X-F
620 LET F=F/2:NEXT J:LET A=A-I0
630 NEXT I:RETURN
640 REM ==== OBJECT DATA ====
650 DATA CE,3A,70,B6,3C,20,27,08,C6,20,BD,F0,03,4A,26,FA
660 DATA 86,10,36,FF,3C,23,A6,00,E6,01,FE,3C,21,A7,00,E7
670 DATA 01,C6,20,BD,F0,03,FF,3C,21,FE,3C,23,08,08,32,4A
680 DATA 26,E0,86,30,C6,10,36,B7,EE,80,4A,26,FA,32,5A,26
690 DATA F5,39,CE,3B,D0,B6,3C,20,27,08,C6,08,BD,F0,03,4A
700 DATA 26,FA,86,08,36,FF,3C,23,A6,00,FE,3C,21,A7,00,C6
710 DATA 20,BD,F0,03,FF,3C,21,FE,3C,23,08,32,4A,26,E5,39
720 REM == CHARACTERS DATA ==
730 DATA FF,FF,80,1,80,1,80,1,80,1,80,1,80,1,80,1
740 DATA 80,1,80,1,80,1,80,1,80,1,80,1,80,1,FF,FF
750 DATA FF,FF,F0,0F,E0,67,CF,83,81,01,BF,F9,83,81,8D,61
760 DATA B1,19,8F,E1,88,21,8F,E1,88,21,8F,E1,80,01,FF,FF
770 DATA FF,FF,F0,0F,E8,27,C8,23,88,F9,BE,21,88,21,9D,FD
780 DATA 9A,21,9A,21,A8,F9,A8,21,A8,21,89,FD,80,01,FF,FF
790 DATA FF,FF,F0,0F,E0,07,C8,FB,94,89,A2,F9,9C,89,88,F9
800 DATA 88,C5,BE,A9,88,91,AA,89,9C,A5,BE,C1,80,01,FF,FF
810 DATA FF,FF,F0,0F,E1,07,C2,83,8C,61,B0,19,8F,E1,81,01
820 DATA 81,01,8F,E1,91,11,89,21,85,41,BF,F9,80,01,FF,FF
830 DATA FF,FF,F0,0F,E2,07,C7,C3,88,41,90,81,8F,F9,88,89
840 DATA 8F,F9,88,89,8F,F9,88,09,90,29,A0,19,80,01,FF,FF
850 DATA FF,FF,F0,0F,EF,E7,C0,2B,82,B1,9C,A9,84,9D,BF,E1
860 DATA 84,AD,84,B1,84,B1,88,AD,88,91,90,8D,80,01,FF,FF
870 DATA FF,FF,F0,0F,EF,F7,C8,83,8F,F1,88,81,8F,F1,88,81
880 DATA 8F,F1,88,81,8F,FD,80,05,95,45,A2,AD,80,01,FF,FF
890 DATA FF,FF,F0,0F,E1,07,CF,E3,84,41,BF,F9,80,01,8F,E1
900 DATA 89,21,8F,E1,89,21,8F,E1,81,05,81,FD,80,01,FF,FF
910 DATA FF,FF,F0,0F,E0,07,DF,F3,81,01,81,01,81,01,81,01
920 DATA 9F,F1,81,01,81,41,81,21,81,11,BF,F9,80,01,FF,FF
930 DATA 70,1E,88,11,88,11,88,1E,A8,10,90,10,68,10,00,00
940 DATA E0,07,C0,03,A0,05,10,08,08,10,04,20,02,40,01,80
950 DATA 00,38,44,4C,54,64,44,38,00,10,30,10,10,10,10,38
960 DATA 00,38,44,04,08,10,20,7C,00,38,44,04,18,04,44,38
970 DATA 00,08,18,28,48,7C,08,08,00,7C,40,78,04,04,44,38
980 DATA 00,18,20,40,78,44,44,38,00,7C,04,08,10,20,20,20
990 DATA 00,38,44,44,38,44,44,38,00,38,44,44,3C,04,08,30
```

★はじめてベーマガを買って20日くらいたって，やっとＯＦコーナーに気がついた。（神奈川県横浜市・**虻川勝彦13才**）……【**影**：そこから君の新しい人生が始まるんだ。**編**：はは，ボク笑っちゃいます。**影**：ヒドイ*!!*】



ベーシックマスターLIII／マーク5用

Uボート

中村　誠司

時は西暦1942年6月，あなたは英国，潜水艦A-162の艦長だった。敵のナチス・ドイツのUボート部隊の撃滅を命ぜられ，地中海西側のイタリア方面へ向けて発進していった。

ルールは

敵のUボートの位置を，カンとソナーをたよりにさがし出して，そこへ移動すればOK！

ただし，敵は10せきで，あなたの艦の魚雷はあと30発しかない。

敵に近づくとソナーが働き，その数を表示，敵の上方へ出たら魚雷が発射されて，敵は撃沈されます。

するとその位置に赤で“X”が表示され，そこに敵がいなければ，黄色の星を表示します。なお，撃沈されたUボートは，右側に表示されます。

注）　プログラムの入力は，NEW　ON13,15です。

P．S：HD6809-CPUの人へ

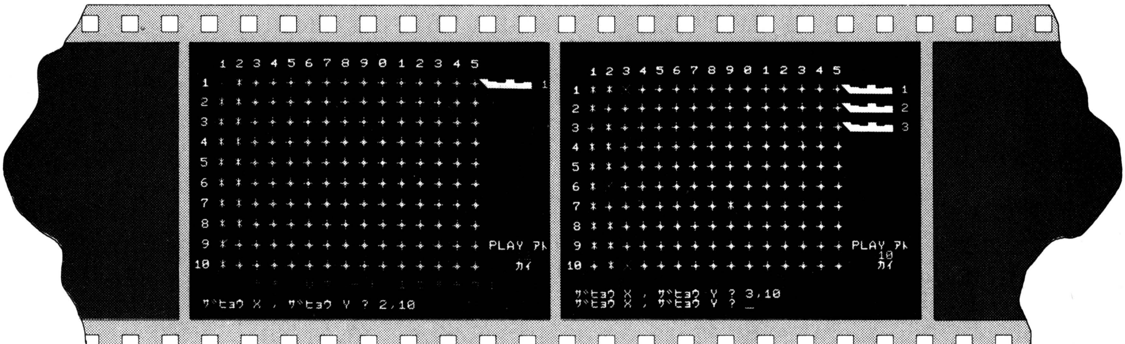
このゲームで使っているマシン語は，音出し専用です。FM-8の場合は，＄7F0F，10－＃FFD3，＄7F14，5－＃FFD3（（L-3のFFD3は，スピーカのONとOFFのSWです）BASICだと低い音しか出せない）。FM-8の，SP－のON・OFF SWのアドレスに変更するとOKです。

また，このアドレスはどこでもOKです（＄7F0Cは変更可）。アドレスを変更した時は，DEFUSR＝(アドレス)をマシン語の先頭に変える)。

＄7F0CにプログラムにPOKE（例，8H，05，8H10）すると，同一引数【M＝USR(150)】でも音の高さが変化します。

それと，実数だけを使用しているので一応DEFINTを使ってあります(101行)。

> **CHECKER FLAG**
>
> **Dr.D**：う～ん，短かいリストでうまく作ってあるな。音楽のルーチンは，昨年の12月号「スペース・パトロール」のリスト1を使ったらいいな。マシン語，BASIC，タイマ割り込みの三つで使えるんだ。



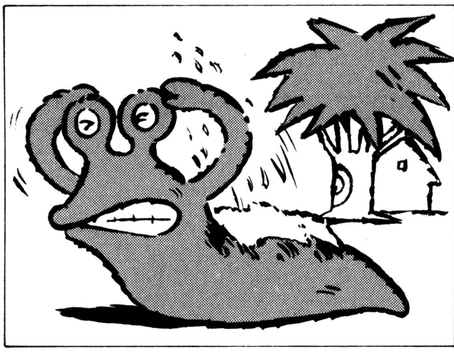
《写真1》XY座標を入力して，敵を攻撃します

《写真2》画面の変化がないのが残念だ！

★やった!!1か月間に17本のプログラムを打ちこんだぞ!!（千葉県市川市・**河路弘司13才**）…【**編**：スゴイ!!と言いたいところだけど，これみんな人のプログラムでしょ？やっぱオリジナル作品を作らなくちゃね，ネ！】

```
100 CLEAR300,&H7E00:IFPEEK(&H7F00)<>&H34 AND PEEK(&H7F2F)<>&H39 THEN159 ELSE101
101 SCREEN 0,,1:CONSOLE0,25,0:WIDTH40:COLOR5,0:CLS:DEFINT A-Z
102 SCREEN ,1:DEFUSR=&H7F00
103 FOR PY=1TO10
104 FOR PX=1TO15
105 LOCATEPX*2,PY*2:COLOR1:PRINT" +"
106 NEXT:NEXT : LOCATE2,0:COLOR7
107 PRINT" 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5"
108 FOR N=1TO9:LOCATE0,N*2:PRINTN;:NEXT
109 LOCATE0,20:PRINT"10"
110 SC=0
111 LOCATE33,18:PRINT"PLAY ｱﾄ";:LOCATE35,20:PRINT" ｶｲ"
112 RANDOMIZE ( TIME MOD 5 )
113 DIM   FIT(16,11), UBOT(16,11)
114 FOR BOT= 1TO 10
115 X=(1+INT(RND(1)*15)):Y=(1+INT(RND(1)*10))
116 UBOT(X,Y)=-1:NEXT
117 CONSOLE22,3 '                        ***** GAME PLAY **
118 FOR PLAY =1TO30:COLOR5:LOCATE0,23:PRINT
119 INPUT" ｻﾞﾋｮｳ X , ｻﾞﾋｮｳ Y ";FITX , FITY
120 IF FITX=0 OR FITX>15 THEN PRINT:COLOR4:GOTO119
121 IF FITY=0 OR FITY>10 THEN PRINT:COLOR4:GOTO119
122 FIT(FITX,FITY)=-1
123 ' ***** U ﾎﾞｰﾄ ｻｰﾁ *****
124 IF FIT(FITX,FITY) = UBOT(FITX,FITY) THEN UBOT(FITX,FITY)=0: GOSUB155 ELSE 12
6
125 LOCATE FITX*2+1,FITY*2:COLOR2:PRINT"×";:SC=SC+1:LOCATE32,SC*2:COLOR6:PRINT"◥
▄▄█▄▄";SC:IF SC=10 THEN GOTO 140 ELSE GOTO128
126 LOCATE FITX*2+1,FITY*2:COLOR6:PRINT"*":GOSUB156
127 ' *****  ﾁｶｸﾉ  U ﾎﾞｰﾄ  ｻｰﾁ *****
128 IF UBOT(FITX-1,FITY-1)=-1THEN 136
129 IF UBOT(FITX-1,FITY  )=-1THEN 136
130 IF UBOT(FITX-1,FITY+1)=-1THEN 136
131 IF UBOT(FITX  ,FITY-1)=-1THEN 136
132 IF UBOT(FITX  ,FITY+1)=-1THEN 136
133 IF UBOT(FITX+1,FITY-1)=-1THEN 136
134 IF UBOT(FITX+1,FITY  )=-1THEN 136
135 IF UBOT(FITX+1,FITY+1)=-1THEN 136 ELSE 138
136 SH=SH+1:GOSUB157:LOCATE0,23:
137 COLOR2:PRINT"        ﾃ ｷ  U ﾎﾞ - ﾄ ";SH;"ｾ ｷ ﾁ ｶ ｼ" :PRINT:SH=0
138 LOCATE35,19:PRINT 30-PLAY:NEXT PLAY
139 '************ TIME UP  -  GAME END ******************
140 '************ TIME UP  -  GAME END ******************
141 HS = PEEK(&H7A10): HP = PEEK(&H7A18)
144 IF PL<HP THEN  HP=PL
145 IF SC>HS THEN  HS=SC
146 POKE &H7A10,HS
147 POKE &H7A18,HP
148 SCREEN ,2 :WIDTH40:CLS :COLOR6
149 LOCATE5, 5:PRINT     "    ＼ Hiscore    Hiplay  ":COLOR5
150 LOCATE5, 7:PRINT" No.1 ";:PRINTUSING"     ##          ##";HS;30-HP:COLOR4
151 COLORRND(1)*15
152 LOCATE12,20:PRINT"  HIT ANY KEY  ";:
153 IF INKEY$=""THEN 151  ELSE COLOR7:CLS:    RUN 102
154 ' **** MUSIC *****
155 FOR P=1TO7:M=USR(130):NEXT:M=USR(90):RETURN
156 FOR P=1TO7:M=USR(170):NEXT:RETURN
157 FOR P=1TO10:M=USR(80):NEXT:RETURN
158 ' ***** MASHIN CODE *****
159 FOR M=&H7F00 TO &H7F2F
160 READ M$:POKEM,VAL("&H"+M$)
161 NEXT : RUN
162 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
163 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
164 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
165 FOR P=1TO7:M=USR(170):NEXT:
```

★ゼビウスの原本「ファードラウト」の完全版があるなら，とっとと紹介して下さい。(静岡県田方郡・**佐藤　保17才**)……
【**影**：ああ，しょうかい。ほら，紹介したぞ。**編**：ちょっと，その言い方はひどいんでは？**影**：しょうかいなあ？】



ベーシックマスターLⅢマーク5用

ナメクジアン

渾川　正之

ゲームの説明

これは，緑色のナメクジ(？)を，テン・キーの[2][4][6][8]で動かして，面クリアをねらうゲームです。ドットをすべて食べつくすか，パワー・アップ中に紫色の薬を食べると，面クリアの素(？)が出てくるので，再度それを取るとクリアします。しかし，薬からパワー・ドットを取られたり，すべて食べてしまった場合は，全部のドットを食べましょう！（面倒な人は，1回死んでください)。

プログラムの説明

画面が83年の4月号の「バクテリアン」に似ていると思うかもしれませんが，ゲームのルールはほとんど違います。スピードは少し遅いのですが，まあ気にしないでやってください。

CHECKER FLAG

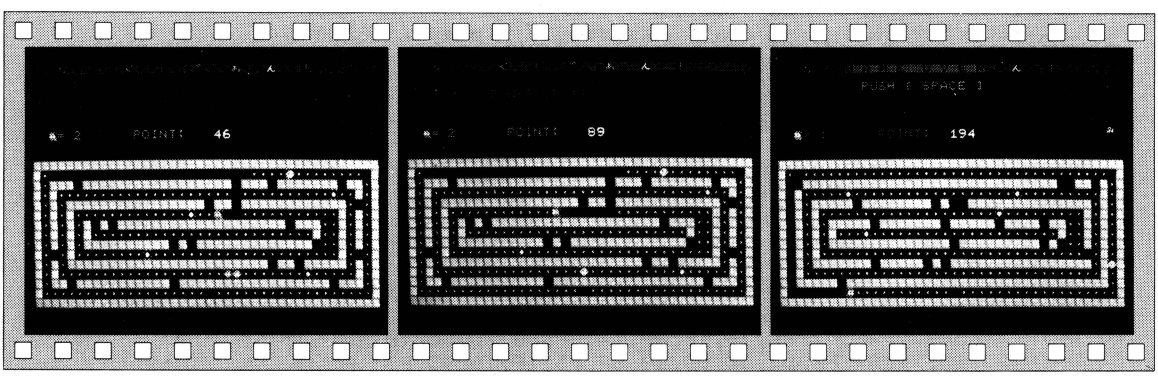
Dr.D：うーむ，ちょっと問題があるな。ナメクジの消去があいまいで，ときたま残ることがある。それともう一つは，ゲーム・オーバー後の処理がＲＵＮ状態になるというのはどういうことかな？

影：あれまー，今日はやけに厳しいお言葉！キャラもかわいいし，動きだって悪くないと思うけどね。



評…よくわかんないけど、タッチがカワイイネ！（編）

愛知県西春日井郡　YUKI



《写真1》動きはちょっと遅いが，キャラがカワイイね！

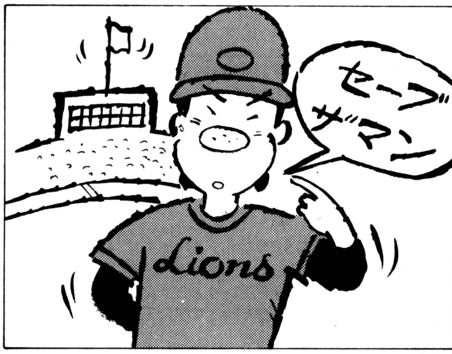
《写真2》パワーアップ!!って上に書いてある

《写真3》ゲーム・オーバー。画面が変化してないようにも見えるけど——

★エラー・リセット・バグ暴走(地震かみなり火事親父)。(北海道美唄市・鈴木教也14才)……【編集長：マイコン・ルームに貼っとこうか。編：それより影さんの机に貼ったほうが——。備えあればうれいなしっていうでしょ。】

```
10 WIDTH40:SCREEN 0,1,0:CONSOLE 0,25,0:COLOR 7,0:CLS:RANDOMIZE TIME:MAN=3:J=7
90 POKE&HFFE0,128:CH$(0)="C":CH$(1)="H":CH$(2)="G":GOSUB 5000:GOSUB 1000:GOSUB 2
000:SC=0
100 X=2:Y=11:TX=38:TY=11:BX=20:BY=23:K=&HFFE0:P=&H400:O=&HFFD4:I$="I"
110 COLOR,0:KE=PEEK(K):XX=(KE=183)-(KE=190)+XX*-(KE<141 OR KE>205):YY=(KE=141)-(
KE=205)+YY*-(KE<141 OR KE>205):H=X:L=Y:X=X+XX:IF PEEK(P+X+Y*40)=65 THEN X=H ELSE
 Y=Y+YY:IF PEEK(P+X+Y*40)=65 THEN Y=L
120 S=PEEK(P+X+Y*40):COLOR7:LOCATE18,7:PRINT USING"#####";SC
130 IF PO=1 THEN COLOR,4:TI=TI-1:LOCATE 10,3:Q=2-(Q=2):COLOR Q:PRINT "POWER UP !
!!":IF TI=0 THEN PO=0:LINE(0,3)-(39,3)," ",1:POKEO,255:BEEP:POKEO,126:BEEP
140 POKE&H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT CH$(XX+1);:IF S=66 THEN POI=POI+1:SC=SC+1:GO
SUB 1080 ELSE IF S=68 THEN PO=1:TI=10:GOSUB1080:POKEO,255:BEEP:FORI=1TO3:GOSUB10
80:NEXTI:POKEO,126:LOCATEX,Y:PRINT "I":SC=SC+INT(RND(1)*50)+1
141 IF H<>X OR L<>Y THEN LOCATE H,L:PRINT "I";
142 A=X+XX:B=Y+YY:IF (TX=A AND TY=B) OR (BX=A AND BY=B) THEN X=X=XX:Y=Y+YY:GOTO
6000
143 IF (BX=X AND BY=Y) OR (TX=X AND TY=Y) THEN 6000
144 IF S=254 OR POI=268 THEN POKEO,255:BEEP:BEEP:BEEP:GOSUB1080:POKEO,126:GOSUB
1000:GOSUB 2000:SC=SC+200:POI=0:GOTO 100
145 OPE=2-(OPE=2):ON OPE GOTO 150,180
150 H=TX:L=TY:TX=TX+-XX-XX*((PO=1)*2):IF PEEK(P+TX+TY*40)=65 THEN TX=H
160 TY=TY+(Y<TY)-(Y>TY):IF PEEK(P+TX+TY*40)=65 THEN TY=L
170 S=PEEK(P+TX+TY*40):LOCATE TX,TY:PRINT "E";:IF TX<>H OR TY<>L THEN LOCATE H,L
:PRINT I$;:IF S=66 THEN I$="B" ELSE I$="I"
175 GOTO 110
180 H=BX:L=BY:BX=BX+(X<BX)-(X>BX):IF PEEK(P+BX+BY*40)=65 THEN BX=H
190 BY=BY+(Y<BY)-(Y>BY):IF PEEK(P+BX+BY*40)=65 THEN BY=L
200 S=PEEK(P+BX+BY*40):LOCATE BX,BY:LOCATE BX,BY:PRINT "F";:IF BX<>H OR BY<>L TH
EN LOCATE H,L:PRINT I1$;:IF S=66 THEN I1$="B" ELSE I1$="I"
210 GOTO 110
1000 POKE&H116,&H27:CLS
1010 LINE(0,10)-(39,24),"A",0,B
1020 LINE(1,11)-(38,23),"B",0,BF
1030 LINE(2,12)-(37,22),"A",0,B
1040 LINE(4,14)-(35,20),"A",0,B
1050 LINE(6,16)-(32,18),"A",0,B
1060 LOCATE 2,7:PRINT "C";
1070 COLOR J:PRINT "=";MAN:LOCATE 12,7:PRINT "POINT:":RETURN
1080 POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:RETURN
2000 POKE&H116,&H27:FOR I=1 TO 20
2010 X=RND(1)*37+1:Y=RND(1)*12+11:IF SCREEN(X,Y)<>65 THEN 2010 ELSE LOCATE X,Y:P
RINT "I";:GOSUB 1080:NEXT I:FOR I=1TO 4
2020 X=RND(1)*37+1:Y=RND(1)*12+11:IF SCREEN(X,Y)<>66 THEN 2020 ELSE LOCATE X,Y:P
RINT "D";:GOSUB1080:NEXT I
2030 LINE(0,0)-(39,0),"※",4:Z=0:FOR I=3 TO 35 STEP 4:LOCATE I,0:Z=Z+1:COLOR Z+7*
(Z=8):PRINT MID$("なめくじあん!",Z,1);:FORL=1TO10:GOSUB1080:NEXT L,I:RETURN
5000 CLS:LOCATE 5,12:PRINT "CHARACTER DATA の よみこみ ちゅう!!!"
5001 LOCATE 8,15:PRINT " しんでも しらんど";CHR$(126);"!?"
5005 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT I
5010 FOR I=65 TO 73:C=1:GOSUB 5020:C=2:GOSUB 5020:C=4:GOSUB 5020:NEXT I:POKE &HF
FE9,0:RETURN
5020 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M
=M+2:NEXT E:RETURN
5030 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,001E3E7E7E7C7800,0060400000030600
5040 DATA 0000000000000000,0000001818000000,0000001818000000
5050 DATA 040148246C000000,000048246C000000,3479FCB6FEFF7F37
5060 DATA 0000183C3C180000,2200810000810044,2200983C3C190044
5070 DATA 003C7EDDFF7E3C00,803C7EDDFF7EBC20,8000004400008020
5080 DATA 8000002C36008020,003C7EEDFF7E3C18,803C7EEDFF7E3D04
5090 DATA 2080122436000000,0000122436000000,2C9E3F6D7FFFFECC
5100 DATA 0024426600000089,0024426600000000,3C7EDBFFFFFF6689
5110 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
6000 FOR L=1 TO 10:COLOR ,2:GOSUB1080:COLOR,0:GOSUB1080:NEXT L:POKEO,255:BEEP:BE
EP:POKEO,126
6010 IF PO=1 THEN LOCATEBX,BY:PRINT I1$;:LOCATETX,TY:PRINT I$;:IF TX=X AND TY=Y
THEN LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT "※";:GOTO 100 ELSE SC=SC+50:GOTO 100
6020 MAN=MAN-1:J=3-MAN:IF MAN>0 THEN GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOTO 100
6030 LOCATE 8,0:COLOR RND(1)*14+1:PRINT "G A M E  O V E R":C=1-(C=1):COLOR C:LOC
ATE 10,2:PRINT "PUSH [ SPACE ]"
6040 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN RUN ELSE K=K+1:IF K<30 THEN6040 ELSE K=0:GOTO6030
7000 FOR I=1 TO 5:GOSUB1080:NEXTI:BEEP
7010 FOR L=1 TO 26:LOCATE 0,24:PRINT:NEXT L
7020 GOSUB 1000:GOSUB2000:SC=SC+100:GOTO 100
```


★町へ遊びにいったら影さんがデータレコーダーにディスケットをいっしょうけんめい入れていた。（福井市・しもさん12才）……【**影**：気をつけよう，甘い言葉といい加減な発言*!*じょうだん言ってると私みたいになるぞ*!!*】



コモドール64用

SAVE THE MAN

津田　雅史

プロローグ

敵基地の破壊，よくやってくれた。さて，つぎの指令を伝えよう。洞くつの中にいる味方を救出してくれ。ただし，燃料は各基地にあるはずだが——。

プログラムの説明

このプログラムは，ベーマガ1983年9月号のVIC－1001のプログラムの移植版です。前回とちがって，きれい(？)な音が聞けます。特に死ぬ時の音は……感動です(どこが？)。移植ばかりでおしかりの言葉をもらいそうなので，マシン語部の逆アセンブル・リストをのせておきます。

《第１表》横スクロールの逆アセンブル・リスト（左 → 右）

```
LDX  #FF          LDX  #FF
LDA  06E7, X      LDA  04E9, X
STA  06E8, X      STA  04EA, X
LDA  DAE7, X      LDA  D8E9, X
STA  DAE8, X      STA  D8EA, X
DEX               DEX
BNE  F1           LDX  #EA
LDX  #FF          LDA  03FF, X
LDA  05E8, X      STA  0400, X
STA  05E9, X      LDA  D7FF, X
LDA  D9E8, X      STA  0800, X
STA  D9E9, X      DEX
DEX               BNE  F1
BNE  F1           RTS
```

ゲームのしかた

移動については，[F5]で上昇，[F7]で下降，[SPACE]ではしごを降ろします。人と燃料を拾って（救って）ください。

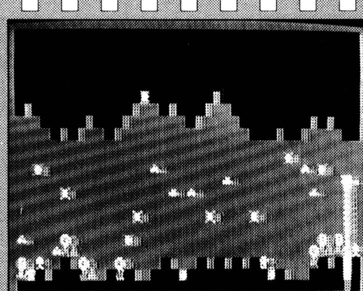
CHECKER FLAG

Dr.D：移植だね。ほーっ，逆アセンブラのリストをつけてくれたのか，これは助かるな。ついでにフロー・チャートでもつけてくれたら，もっと助かっただろうな。

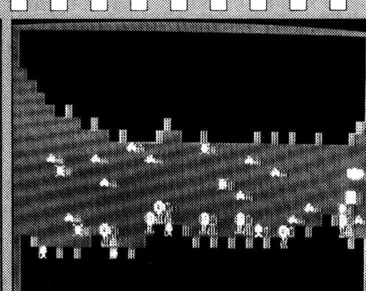
編：そうですね。でも，プログラムもうまくまとまってて，やっぱりGOODですね！



《写真１》タイトル画面。横スクロールのゲームです



《写真２》はしごを降ろして救出しましょ！

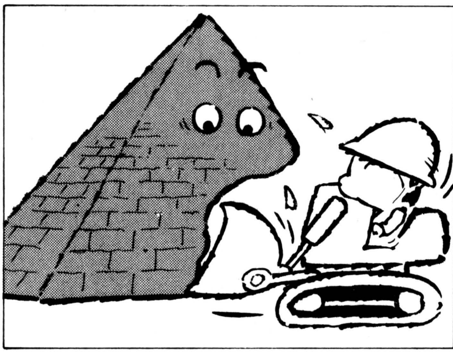


《写真３》ボッカーン!! シ・ッ・パ・イ

★実験その①－５月号のハガキでも通用するか…。おっやった!!実験成功です。（神奈川県・**会社屋ケンチャン15才**）……【**影**：読者の期待に答えるのがベーマガの指命なのだ。**編**：みんながこの手で来たらどうするの——。】

SAVE THE MANのプログラム・リスト

```
1 REM * SAVE THE MAN *
5 GOSUB800:CLR
7 A$="@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
10 P=13*4096:P1=P+4*256:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":POKEP1+24,15:C=54272
15 M$="■":FORI=0TO23:M$=M$+" ■■":NEXT:M$=M$+" "
17 POKEP1+19,0:POKEP1+20,240
20 POKEP+24,18:POKEP+33,6 :POKEP+32,6
25 POKEP1+5,0:POKEP1+6,15*16
27 POKEP1+12,0:POKEP1+13,15*16
30 GOSUB600
40 K$="@■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
45 S=0
50 K=5:J=1424+38:E=120:O=200:M=10:PRINT"■":D=5:F=5
55 PRINT"■■"A$;:PRINTY$"■■■■"A$;
60 IFRND(1)>.5THEND=D-1:GOTO68
65 D=D+1
68 IFRND(1)>.5THENF=F+1:GOTO72
70 F=F-1
72 IFD<1THEND=1
75 IFD>9THEND=9
77 IFF<1THENF=1
79 IFF>9THENF=9
80 PRINT"■■"LEFT$(K$,D*3)
90 PRINTLEFT$(Y$,23-F)LEFT$(K$,F*3);
100 IFRND(1)>.9THENPRINTLEFT$(Y$,22-F)"■A";
110 IFRND(1)>.9THENPRINTLEFT$(Y$,22-F)"■D■■E"
120 A=1024+40*INT(RND(1)*22)
130 IFPEEK(A)<>32THEN170
140 IFRND(1)>.5THENB=3:GOTO160
150 B=10
160 POKEA,B:POKEA+C,RND(1)*2+4
170 E=E-1:IFE>0THENK=4:O=20
180 IFE>33THENK=7:O=15
185 IFE>66THENK=5:O=10
190 IFE=0THEN270
200 SYS49152:PRINTM$;:A=PEEK(197)
210 IFA=6THENJ=J-40:X=40
220 IFA=3THENJ=J+40:X=-40
230 IFA=60THEN330
240 IFPEEK(J)<>32THEN270
250 POKEJ+C,K:POKEJ+1+C,K:POKEJ,9:POKEJ+1,8:POKEP1+1,0:POKEP1+4,17
260 POKEJ+1+X,32:GOTO60
270 POKEJ,7:POKEJ+1,6:POKEJ+C,1:POKEJ+C+1,1:POKEP1+4,0
280 FORI=150TO0STEP-1:POKEP1+8,I:POKEP1+11,129
290 NEXT:POKEP1+11,0
300 PRINTLEFT$(Y$,11)TAB(15)"■■GAME OVER"
310 FORI=1TO2000:NEXT
315 IFS>HSTHENHS=S
320 GOTO30
330 POKEJ,9:POKEJ+C,K:POKEJ+1,8:POKEJ+1+C,K:A=J+40
340 B=PEEK(A)
350 IFB<>32THEN400
360 POKEA,2
370 POKEP1+15,30+RND(1)*30:POKEP1+18,17:FORI=1TO50:NEXT:POKEP1+18,0
390 A=A+40:GOTO340
400 A=A-40:IFA=JTHEN460
410 POKEA+40,B:POKEA+C+40,3
420 POKEA+80,32
430 POKEP1+15,30+RND(1)*30:POKEP1+18,17:FORI=1TO50:NEXT:POKEP1+18,0
450 GOTO400
460 POKEJ+40,32
470 IFB=1THENM=M-1:S=S+100:GOTO500
480 IFB=5ORB=4THENE=E+10:S=S+10:GOTO500
490 GOTO270
500 IFE>120THENE=120
510 IFM=0THEN GOTO550
520 FORI=1TO3:FORL=200TO245
530 NEXT:NEXT
540 GOTO60
550 PRINT"■";:FORI=1TO22:PRINTMID$("■■■■■■■",RND(1)*7+1,1);:POKEP1+1,I+30
560 POKEP1+4,17:FORJ=0TO10:NEXT:POKEP1+4,0
570 PRINTSPC(8)"■GOOD !":NEXT
580 FORI=1TO3000:NEXT
590 GOTO50
600 PRINT"■"SPC(10)"■■********************"
610 PRINTSPC(10)"■*    ■SAVE THE MEN    ■*"
620 PRINTSPC(10)"■********************"
630 PRINTSPC(12)"■■A■■....SCORE+100"
640 PRINTSPC(12)"■■E■....ENERGY+10"
650 PRINTSPC(12)"■D"
660 PRINTSPC(12)"■■J■■.........BANG"
670 PRINTSPC(12)"■C■■.........BANG"
680 PRINTSPC(10)"■■■YOUR SCORE IS"S
690 PRINTSPC(14)"■■F5-UP   F7-DOWN"
700 PRINTSPC(9)"■■KEY"
710 PRINTSPC(14)"■■SPACE-RESCUE"
715 PRINTSPC(12)"■■■HI-SCORE IS"HS
720 PRINTSPC(13)"■■HIT ■RETURN ■KEY"
740 GETX$:IFX$<>CHR$(13)THEN740
750 RETURN
800 VIC=13*4096:CIA=VIC+12*256:CG=VIC:CB=8*256
810 POKECIA+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251
820 FORI=0TO64*8-1:POKECB+I+128*8,PEEK(CG+I):NEXT
830 POKE1,PEEK(1)OR4
840 POKECIA+14,1
850 FORI=2048TO2135:READA:POKEI,A:NEXT
860 FORI=2136TO2311:POKEI,0:NEXT
870 FORI=0TO68:READL$:GOSUB891:POKE49152+I,L:NEXT
890 RETURN
891 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
895 RETURN
900 REM CHARACTER DATA
910 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,28,93,73,62,8,8,20,34
920 DATA 34,62,34,34,34,62,34,34,0,24,36,126,255,102,0,0
930 DATA 60,60,126,126,255,255,0,0,60,126,195,223,199,223,126,60
940 DATA 128,220,246,123,255,254,112,32,1,59,127,94,109,63,7,2
950 DATA 128,0,0,133,254,5,0,0,255,8,127,143,255,127,34,127,129,90,60,126,126
960 DATA 60,90,129
970 REM MACHINE DATA
980 DATA A2,FF,BD,E7,06,9D,E8,06,BD,E7,DA,9D,E8,DA,CA,D0,F1
990 DATA A2,FF,BD,E8,05,9D,E9,05,BD,E8,D9,9D,E9,D9,CA,D0,F1
993 DATA A2,FF,BD,E9,04,9D,EA,04,BD,E9,D8,9D,EA,D8,CA,D0,F1
997 DATA A2,EA,BD,FF,03,9D,00,04,BD,FF,D7,9D,00,D8,CA,D0,F1,60
```



FM-7/8用

PYRAMID GAME

マイコンBASIC MAN

ピラミッド・ゲームとは，１人でするカード・ゲーム。カードを１段目１枚，２段目２枚……というふうに，７段に28枚のカードをピラミッド型(三角形)に並べ，下から１枚または２枚のカードの合計が13になるカードをとっていって，最終的に28枚全部とるのが目的です。キングは１枚だけでとれます。ただし，下のカードがまだ残っていてかぶさっている（カード全体が見えない）カードはとることができません。

また，場のカードだけでとれないときには，手札(残りの24枚）を順番に場に１枚ずつおいていって，先頭の１枚だけを場のカードと同様に扱えます。このカードは，画面の左上に表示されます。

手札がすべてなくなれば（すべての手札が場に出ているか，またはとったら）１回目が終りで，もう１回できます(もちろん，場に残っている手札だけ)。

遊びかた

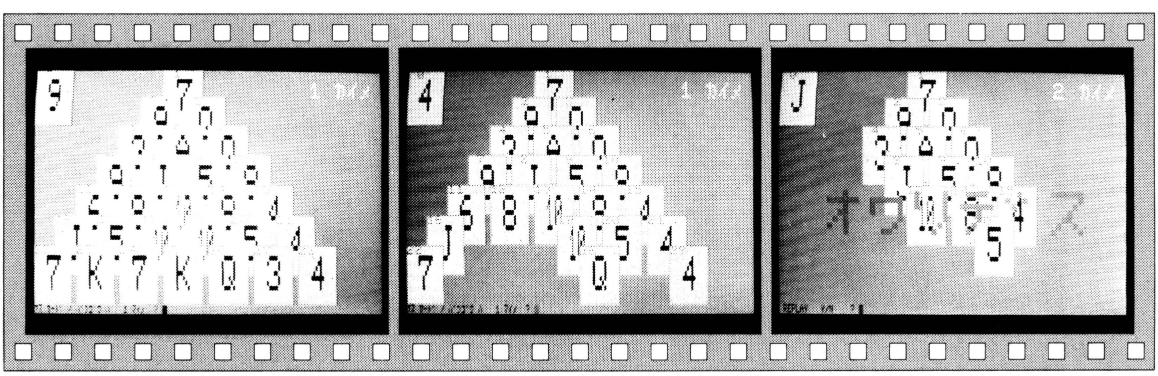
カードが28枚ピラミッド型に並べられたら，左上に手札の先頭の１枚が表示されます。すると，消すカードの番号を聞いてくるので，とるカードの左上に赤で書いてある数字をインプットしてください。〝１マイメ〞，〝２マイメ〞と聞きますが，１枚目のカードがキングの時には，２枚目を聞かずにカードを消してから，また１枚目を聞いてきます。手札のつぎのカードを場におきたいときには，１枚目を聞いてきたときに〝・〞(ピリオド）をおすと表示されます。

また，右上には１または２回目という表示がされます。こうしてとっていって，２回目の手札がなくなったところで終了で，成功しなければ〝オワリデス〞，成功すればそのときに〝オメデトウ〞と表示され，〝ＲＥＰＬＡＹ？〞と出ます。

CHECKER FLAG

編：このゲームは，本当に終わるんでしょうか？

Dr.D：うむ，プログラムを見ると，配列に並べかたを入れて表示してるわけだ。その判定はランダムじゃないかな。それから，ＰＵＴ，ＧＥＴを使うよりも，ＳＹＭＢＯＬ命令を使ったらどうかな？



《写真１》ズラリと並んだ28枚のカード

《写真２》頭を使ってカードをとっていきます

《写真３》知的なゲームだなあ！

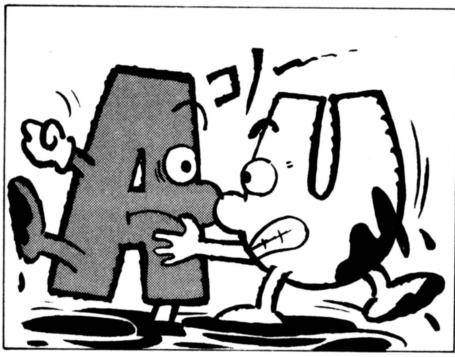
★机の引き出しにＰＢを入れて鍵をかけた。そしたら鍵をなくしてもうた!!(埼玉県所沢市・とく名希望14才)…
【影：ドジだな，とく名くんは！編：とく名くんだなんて，そんな呼びかたをする影さんのほうが……。】

PYRAMID GAMEのプログラム・リスト

```
1000 '   CARD GAME    " PYRAMID "
1050 '   1983.06.23.
1100 WIDTH80,25:COLOR0,4:CLS:CLEAR2000:CONSOLE24,1,0:KEY5,"CONS.0,25,0"+CHR$(13)
:PRINTCHR$(27)+"9
1150 DEFFNY(N)=INT((1+SQR(8*N-7))/2):DEFFNX(N)=N-FNY(N)*(FNY(N)-1)/2:DEFFNN(X,Y)
=X+Y*(Y-1)/2
1200 DEFFNXX(N)=FNX(N)*80-FNY(N)*40+200:DEFFNYY(N)=FNY(N)*24-24
1250 DIM GA1%(324),GA2%(324),G21%(324),G22%(324),G31%(324),G32%(324),G41%(324),G
42%(324),G51%(324),G52%(324),G61%(324),G62%(324),G71%(324),G72%(324)
1300 DIM G81%(324),G82%(324),G91%(324),G92%(324),GJ1%(324),GJ2%(324),GQ1%(324),G
Q2%(324),GK1%(324),GK2%(324),GT1%(324),GT2%(324),BAC(52),A$(13)
1350 FOR C=1 TO 7:SYMBOL(100+2*C,50+C),"PYRAMID GAME",5,5,C,0:NEXT
1400 GOSUB4550
1450 GOSUB2150:M=28:KAI=1:GOSUB1900:SYMBOL(500,10),"1 ｶｲﾒ",3,2,7,0
1500 IF BAC(1)=0 THEN 5550
1550 INPUT"ｹｽ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ   1 ﾏｲﾒ  ";N3$:IF N3$="." THEN GOSUB1900:GOTO1500
ELSE N3=VAL(N3$):IF N3>28 THEN 1500 ELSE IF BAC(N3)=13 THEN N4=-1:GOTO1750
1600 INPUT"ｹｽ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ   2 ﾏｲﾒ  ";N4:IF N4<0 OR N4>28 THEN 1500
1650 IF BAC(N3)+BAC(N4)<>13 OR BAC(N3)=0 OR BAC(N4)=0 THEN BEEP:GOTO1500
1700 N=N4:GOSUB2050:IF N=-1 THEN BEEP:GOTO1500 ELSE BAC(N4)=0
1750 N=N3:GOSUB2050:IF N=-1 THEN BEEP:GOTO1500 ELSE BAC(N3)=0
1800 N=N3:GOSUB2450:IF N4>=0 THEN N=N4:GOSUB2450
1850 GOTO1500
1900 M=M+1:IF M=53 THEN M=29:KAI=KAI+1:IF KAI=3 THEN 5450 ELSE LINE(500,10)-(524
,34),PRESET,0,BF:SYMBOL(500,10),"2",3,2,7,0
1950 IF BAC(M)=0 THEN 1900
2000 I=BAC(M):BAC(0)=I:X=0:Y=0:NN=0:GOSUB3850:GOSUB3050:RETURN
2050 IF N>21 AND N<29 OR N=0 THEN RETURN
2100 IF BAC(FNN(FNX(N),FNY(N)+1))=0 AND BAC(FNN(FNX(N)+1,FNY(N)+1))=0 THEN RETUR
N ELSE N=-1:RETURN
2150 A=52:A$="0101010102020202030303030404040405050505060606060707070708080808809
0909091010101011111111112121212131313131313"
2200 RANDOMIZE(TIME MOD 32767):FORN=1TO51
2250 R=INT(RND(1)*A):BAC(N)=VAL(MID$(A$,R*2+1,2)):A$=LEFT$(A$,R*2)+RIGHT$(A$,(A-
1-R)*2):A=A-1
2300 NEXT:BAC(52)=VAL(A$):BAC(0)=0
2350 CLS:FORN=1TO28:NN=N:I=BAC(N):GOSUB3800:GOSUB3000:NEXT:RETURN
2400 IF N>28 THEN RETURN
2450 IF N=0 THEN LINE(0,0)-(71,47),PRESET,0,BF:BAC(M)=0 ELSE 2700
2500 M=(1-M)*(M>29)+52*(M=29)*(KAI=2)+30*(M=29)*(KAI=1):IF M=52 AND KAI=2 THEN K
AI=1
2550 IF M=30 AND BAC(M)=0 THEN M=31:GOTO1900
2600 IF M<29 OR (BAC(M)=0)*(M>28)*(M<>30) THEN 2500
2650 IF M=28 THEN RETURN ELSE 2000
2700 IF FNX(N)=1 THEN N1=0 ELSE N1=FNN(FNX(N)-1,FNY(N)-1)
2750 IF FNX(N)=FNY(N) THEN N2=0 ELSE N2=FNN(FNX(N),FNY(N)-1)
2800 LINE(FNXX(N),FNYY(N))-(FNXX(N)+71,FNYY(N)+47),PRESET,0,BF
2850 IF N1<>0 THEN NN=N1:I=BAC(N1):GOSUB3000
2900 IF N2<>0 THEN NN=N2:I=BAC(N2):GOSUB3800
2950 RETURN
3000 X=FNXX(NN):Y=FNYY(NN)
3050 ON I GOTO 3150,3200,3250,3300,3350,3400,3450,3500,3550,3600,3650,3700,3750
3100 RETURN
3150 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),GA2%,PSET:RETURN
3200 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G22%,PSET:RETURN
3250 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G32%,PSET:RETURN
3300 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G42%,PSET:RETURN
3350 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G52%,PSET:RETURN
3400 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G62%,PSET:RETURN
3450 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G72%,PSET:RETURN
3500 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G82%,PSET:RETURN
3550 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),G92%,PSET:RETURN
3600 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),GT2%,PSET:RETURN
3650 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),GJ2%,PSET:RETURN
3700 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),GQ2%,PSET:RETURN
3750 PUT@A(X+36,Y)-(X+71,Y+47),GK2%,PSET:RETURN
3800 X=FNXX(NN):Y=FNYY(NN)
3850 ON I GOSUB 3900,3950,4000,4050,4100,4150,4200,4250,4300,4350,4400,4450,4500
:SYMBOL(X,Y),RIGHT$(STR$(NN),2),2,1,2,0,PSET:RETURN
3900 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),GA1%,PSET:RETURN
3950 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G21%,PSET:RETURN
4000 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G31%,PSET:RETURN
4050 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G41%,PSET:RETURN
4100 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G51%,PSET:RETURN
4150 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G61%,PSET:RETURN
4200 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G71%,PSET:RETURN
4250 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G81%,PSET:RETURN
4300 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),G91%,PSET:RETURN
4350 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),GT1%,PSET:RETURN
4400 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),GJ1%,PSET:RETURN
4450 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),GQ1%,PSET:RETURN
4500 PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+47),GK1%,PSET:RETURN
4550 X=4:A$="A":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),GA1%,G:GET@A(36,0)-(71,47),GA2%,G
4600 A$="2":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G21%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G22%,G
4650 A$="3":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G31%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G32%,G
4700 A$="4":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G41%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G42%,G
4750 A$="5":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G51%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G52%,G
4800 A$="6":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G61%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G62%,G
4850 A$="7":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G71%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G72%,G
4900 A$="8":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G81%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G82%,G
4950 A$="9":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),G91%,G:GET@A(36,0)-(71,47),G92%,G
5000 A$="J":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),GJ1%,G:GET@A(36,0)-(71,47),GJ2%,G
5050 A$="Q":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),GQ1%,G:GET@A(36,0)-(71,47),GQ2%,G
5100 A$="K":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),GK1%,G:GET@A(36,0)-(71,47),GK2%,G
5150 X=2:A$="10":GOSUB5250:GET@A(0,0)-(35,47),GT1%,G:GET@A(36,0)-(71,47),GT2%,G
5200 RETURN
5250 LINE(0,0)-(71,47),PSET,7,BF
5300 LINE(0,0)-(71,47),PSET,1,B
5350 LINE(1,0)-(70,47),PSET,1,B
5400 SYMBOL(20,8),A$,X,4,0,0:RETURN
5450 SYMBOL(85,100),"ｵﾜﾘﾃﾞｽ",10,5,2,0
5500 INPUT" REPLAY   Y/N   ";A$:IF A$="Y" THEN 1450 ELSE END
5550 SYMBOL(85,100),"ｵﾒﾃﾞﾄｳ",10,5,2,0
5600 GOTO5500
```

★　★　★

★11月号P.117に出た福岡書店は実をいうと数日後に引っこしてしまいました。（広島県豊田郡・**仁井内君の友だち**）……【**編**：これはこれは，ごていねいにどうもありがとうございます。引っこし先がわかったら教えてね！】



FM-7/(8)用

汚れた英雄

高橋　雅行

内　容

2人で遊ぶレース・ゲームです。もちろん，先にコースを回った人が勝ちです。

遊びかた

1人はファンクション・キーの[1]と[2]，もう1人はファンクション・キーの[4]と[5]でバイク（？）をコントロールしてください。ゴールは，コース左下の］につっ込んでください。

あらかじめ，コースを何周回るかを，相手と決めておきましょう。

プログラムについて

プログラムの始めにファンクション・キーのサブルーチンがありますが，こうすると実行速度が速くなるのです。

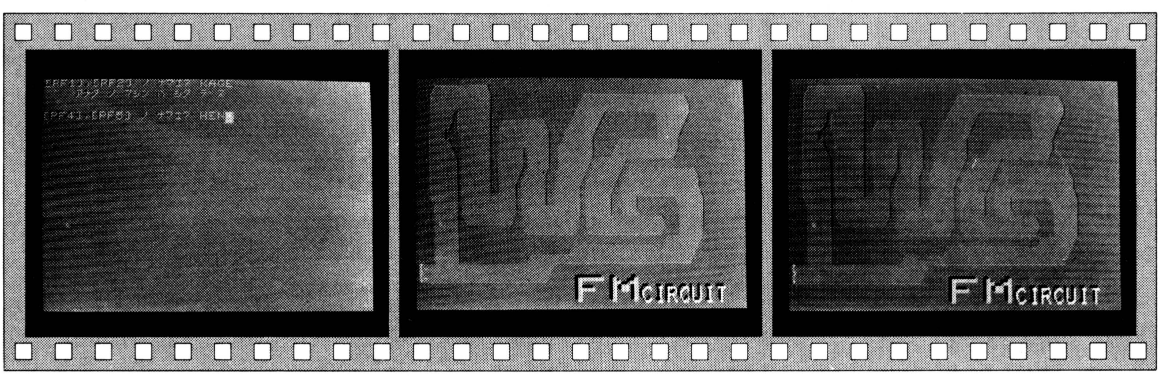
改　造

なるべく，倍速モードで遊んでください。それでも遅いと思う人，またFM－8をお持ちの人は，すべてのPLAY文を除いてください。

最後に，中央高校のみなさん，私です！　高橋君です!!（失礼しました）

CHECKER FLAG

Dr.D：短かくまとまっていて，けっこうだ。PUT，GETを使わずにノーマル・キャラを使ったのが，スピード・アップにつながっている。ところで，高速化のために行番号を一つずつ変化させてるが，これはデバッグ等を考えるとやっかいなことになるので，気をつけたほうがいいな。基本はいつも忘れずにな。



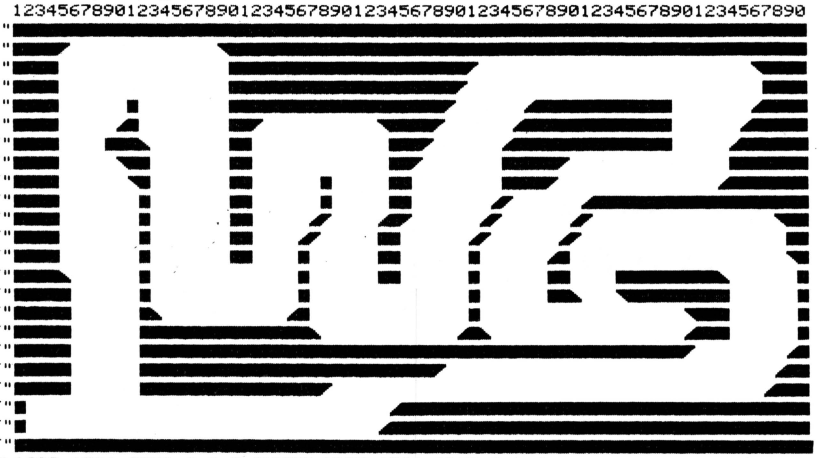
《写真1》まずは名前をインプットして——

《写真2》GO!!　左下がスタート＆ゴール地点です

《写真3》互いにじゃまをしあって遊ぶとオモロ！

★渋谷のマジックランドというゲームセンターにはSUPER　XEVIOUSと思われるものがあります。(東京都杉並区・青木和麻呂14才)……【編集長：さっそく調べてみたまえ！影：はーい!!ドタバタ…ドッテン!!】

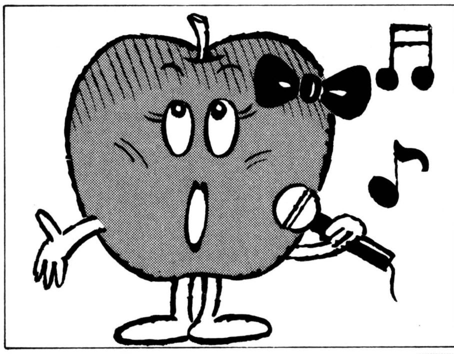
```
1 GOTO12
2 '           ハンドル
3    H(1)=H(1)+1:IF H(1)>8 THEN H(1)=1
4      RETURN
5    H(1)=H(1)-1:IF H(1)<1 THEN H(1)=8
6      RETURN
7    H(2)=H(2)-1:IF H(2)<1 THEN H(2)=8
8      RETURN
9    H(2)=H(2)+1:IF H(2)>8 THEN H(2)=1
10      RETURN
11 '           ショキ
12 WIDTH40,20
13 INPUT"[PF1],[PF2] ノ ナマエ";N$(2)
14 PRINT"    アナタ ノ マシン ハ シタ デス":PRINT
15 INPUT"[PF4],[PF5] ノ ナマエ";N$(1)
16 PRINT"    アナタ ノ マシン ハ ウエ デス"
17 FOR I=0 TO 5000:NEXT
18 DEFINT A,Z:DIM X(2),MX(2),Y(2),MY(2),H(2),F(2)
19 PLAY"o1","o1"
20 WIDTH80,25
21 X(1)=21:MX(1)=22:Y(1)=20:MY(1)=20
22 X(2)=21:MX(2)=22:Y(2)=21:MY(2)=21
23 H(1)=7:H(2)=7:F(1)=0:F(2)=0:I=1
24 '           ガメン
25 COLOR4,1:CLS
26 LINE(0,0)-(79,24),"■",4,BF
27 REM    12345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890
28 PRINT"
29 PRINT"
30 PRINT"
31 PRINT"
32 PRINT"
33 PRINT"
34 PRINT"
35 PRINT"
36 PRINT"
37 PRINT"
38 PRINT"
39 PRINT"
40 PRINT"
41 PRINT"
42 PRINT"
43 PRINT"
44 PRINT"
45 PRINT"
46 PRINT"
47 PRINT"
48 PRINT"
49 PRINT"
50 PRINT"
```



```
51 SYMBOL(300,170),"FM",8,3,0:SYMBOL(305,172),"FM",8,3,3
52 SYMBOL(425,178),"CIRCUIT",3,2,0:SYMBOL(430,180),"CIRCUIT",3,2,7
53 LOCATE1,20:COLOR7:PRINT"[";CHR$(31);CHR$(29);"["
54 '           キー セット
55 ON KEY(5) GOSUB3:KEY(5)ON
56 ON KEY(4) GOSUB5:KEY(4)ON
57 ON KEY(1) GOSUB7:KEY(1)ON
58 ON KEY(2) GOSUB9:KEY(2)ON
59 FOR J=0TO500:BEEP1:BEEP0:NEXT
60 '           スタート
61  ON H(I) GOTO 62,63,64,65,66,67,68,69
62     CA$(I)="|":Y(I)=Y(I)-1:GOTO70
63     CA$(I)="/":X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)-1:GOTO70
64     CA$(I)="-":X(I)=X(I)+1:GOTO70
65     CA$(I)="\":X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)+1:GOTO70
66     6A$(I)="|":Y(I)=Y(I)+1:GOTO70
67     CA$(I)="/":X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+1:GOTO70
68     CA$(I)="-":X(I)=X(I)-1:GOTO70
69     CA$(I)="\":X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)-1
70  IF SCREEN(X(I),Y(I))<>32 THEN BEEP:X(I)=MX(I):Y(I)=MY(I)
71  COLOR I+5 :LOCATEMX(I),MY(I):PRINT" ":LOCATEX(I),Y(I):PRINTCA$(I)
72  IF Y(I)<3 THEN  F(I)=1
73  IF X(I)=2 AND F(I)=1 THEN 77
74  MX(I)=X(I):MY(I)=Y(I)
75 PLAY"c32","d64":IF I=1 THEN I=2:GOTO61 ELSE I=1:GOTO61
76 '           オワリ
77 COLOR7,0:CLS:WIDTH40,20
78 SYMBOL(10,80),"Win! "+N$(I),5,5,6,0
79 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(4)OFF:KEY(5)OFF
80 LOCATE5,17:PRINT"Hit Any Key!"
81 WHILE INKEY$="":WEND:GOTO20
82 '
83 '
84 ' コノ プログラム ハ ベーマガ デ ケイサイ
85 ' スルホカ ハ チョサクケンホウジョウ トウコウシャ ニ
86 ' ムダン デ ボツニハ デキマセン。 ―――― JO1JGI
```

FM-7/8

★僕はロリコンではありません。ただナイコンなだけです。(栃木県安蘇郡・**酒井圭一15才**)……【**影**：ロリコンもナイコンも似たようなものさ。**編**：で，ロリコンって？**影**：ロンリー・コンプレックス！**編**：残念でした。】



FP-1000/1100用
リンゴの詩

杜野　魅夜乎

おなかのすいたむしさんが，リンゴを食べにきました。リンゴには，実（☷）（5点）や蜜（◆）（はじめが20点，1コごとに＋10点）がいっぱい。しかし，リンゴの見張り番，農薬さん（ь）が二つ，追ってはきませんが捕まるとゲーム・オーバーです。

リンゴには実や蜜だけでなく硬い皮と芯があり，かみつくと歯が折れてしまいます。むしさんには歯が3本しかなく，全部折れると食べられなくなってゲーム・オーバー。それでは芯の中のいっぱいの蜜は食べられない？　いいえ，あのにっくき影…いや農薬さんが，硬い芯を破ってくれます。

食べ終ったら，入ったところから外に出てもう1コ食べに行きます。歯はもとの3本に戻りますが，蜜を食べ残すとその点数分がスコアから引かれます。マイナスになると，リンゴが木から落っこちてしまいます。

そうそう，時間とともにリンゴの枝が枯れてきて，✖皮のところまでくるとこれまたリンゴが木から落っこちて，むしさんが木に帰れなくなりゲーム・オーバーです。食べた数が多いほど，早く枯れてきます。

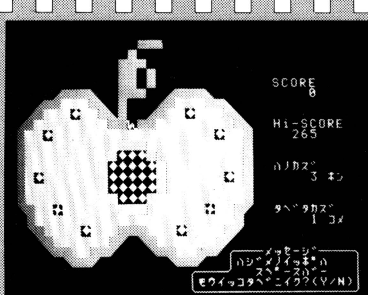
むしさんのはじめの1歩はスペース・バーで，あとはIJKMで動きます。

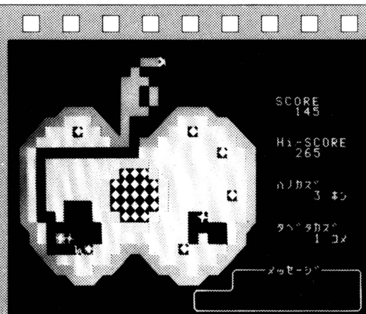
CHECKER FLAG

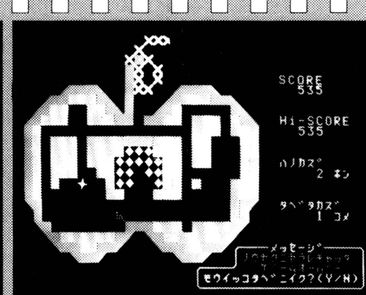
Dr.D：うん，アイデア賞だ!!　ただ，テン・キーがあるのにわざわざIJKMを使うこともなかろう。そうでなければ，例えば上下と左右を別の位置にして，指がからまないようにしたらどうかな。

影：先月も言ったけど，AZ<>のキー配置が1番ですよ！

Dr.D：なるほど，個人差はあるがな——。







《写真1》スタート！
さあ，がんばろう!!

《写真2》ムシャムシャと
食べてますが——

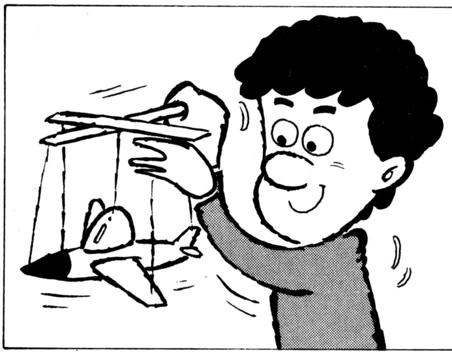
《写真3》なんと，農薬に
やられてダウンです！

★影にふまれた。もう生きてゆけない…。(神奈川県高座郡・渡辺秀幸20才)……【影：ヒデユキ!!野菜をとらなー生きてゆけんぜよ!!編：どっかで聞いたセリフ。影：ふまれても，トマトのように強く生きろ!!】

リンゴの詩のプログラム・リスト

```
10 '***ﾘﾝｺﾞﾉｳﾀ  by M.Morino***
20 SCREEN0:WIDTH40:CLEAR:BEEPOFF:CLS
30 GOSUB1020'***ｼｮｷﾁﾃｲｷﾞ***
40 '***ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ***
50 PRINTCSR(29,4);"SCORE";CSR(29,8);"Hi-SCORE";CSR(29,12);"ﾊﾉｶｽﾞ";CSR(35,13);
"ﾎﾝ";CSR(29,16);"ﾀﾍﾞﾀｶｽﾞ";CSR(35,17);"ｺﾒ";
60 PRINTCSR(24,20);"┌──ﾒｯｾｰｼﾞ──┐";
70 PRINTCSR(24,21);"│          │";
80 PRINTCSR(20,22);"┌───┘          │";
90 PRINTCSR(20,23);"│                │";
100 PRINTCSR(20,24);"└────────────────┘";
110 P=0:V=1:Z=1
120 LOCATE29,5:PRINTUSING"#####";P;
130 PRINTCSR(32,17);V;
140 KX(0)=6:KY(0)=16:KX(1)=22:KY(1)=16:MX=14:MY=9:D=29:W=3
150 PRINTCSR(32,13);W;
160 RANDOMIZE:LOCATE0,0:COLOR2
170 PRINT"                       村村村村村
180 PRINT"                     村      村
190 PRINT"                   村村村村村
200 PRINT"                   村村村  村
210 PRINT"                   村村村  村
220 PRINT"       ◢村村村村村◣   村村村村村   ◢村村村村村◣
230 PRINT"   ◢村村村    村村◣ 村     ◢村    村村村◣
240 PRINT"  ◢村         村◣村   ◢村          村◣
250 PRINT" ◢村           村村村村村村村村          村◣
260 PRINT" 村                                      村
270 PRINT" 村                                      村
280 PRINT" 村                                      村
290 PRINT" 村                                      村
300 PRINT" 村                                      村
310 PRINT" 村                                      村
320 PRINT" 村                                      村
330 PRINT" ◥村                                   村◤
340 PRINT"   村                                  村
350 PRINT"   ◥村          村村村村村          村◤
360 PRINT"     ◥村      村◤  ◥村      村◤
370 PRINT"       ◥村村村  村村村◤    ◥村村村  村村村◤
380 PRINT"           ◥村村村◤          ◥村村村◤
390 RESTORE:COLOR7
400 FORY=6TO20:FORJ=1TO2:READX,N
410 PRINTCSR(X,Y);STRING$(N,"▒");:NEXTJ,Y
420 COLOR1:READX,Y,N
430 WHILEN<>9:WHILEY<>0
440 PRINTCSR(X,Y);S$(N);:READX,Y,N:WEND
450 COLORN:READX,Y,N:WEND
460 '***ﾊｼﾞﾒﾉｲｯﾎﾟ***
470 PRINTCSR(14,8);"ﾁ";CSR(KX(0),KY(0));"ﾎ";CSR(KX(1),KY(1));"ﾎ";
480 PRINTCSR(25,21);"ﾊｼﾞﾒﾉｲｯﾎﾟﾊ  ";CSR(27,22);"ｽﾍﾟｰｽﾊﾞｰ ";:CALL&H0703
490 K$=INKEY$:IFK$<>" "THEN490
500 BEEP:PRINTCSR(25,21);STRING$(13," ");CSR(25,22);STRING$(13," ");CSR(21,23)
;STRING$(17," ");
510 PRINTCSR(14,8);"区";CSR(MX,MY);"ﾁ";
520 CALL&H0703'***ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ***
530 FORT=1TO20:FORZT=0TO15STEPZ
540 C=-(C=0):BX=KX(C):BY=KY(C)
550 K=INT(RND(1)*4)
560 KX(C)=KX(C)-(K=0)*(KX(C)>4)+(K=1)*(KX(C)<24)
570 KY(C)=KY(C)-(K=2)*(KY(C)>9)+(K=3)*(KY(C)<17)
580 H=FNP(KX(C),KY(C))
590 PRINTCSR(BX,BY);" ";CSR(KX(C),KY(C));"ﾎ";
600 IFH=248THEN950
610 IFH=253THEND=D-1
620 BX=MX:BY=MY
630 G=ASC(INKEY$):CALL&H0703
640 MX=MX+(G=74)-(G=75)
650 MY=MY+(G=73)-(G=77)
660 H=FNP(MX,MY)
670 PRINTCSR(BX,BY);" ";CSR(MX,MY);"ﾁ";
680 ONH-248GOTO950,890
690 ONH-250GOSUB820,820,800,810
700 LOCATE29,5:PRINTUSING"#####";P;
710 NEXTZT:GOSUB940:BEEPON:BEEPOFF:NEXTT
720 '***ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ﾉ ｼｮﾘ***
730 COLOR2:PRINTCSR(25,21);"ｷﾆｶｴﾚﾅｸﾅｯﾁｬｯﾀ";
740 PRINTCSR(26,22);" ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ";
750 COLOR7:FORI=1TO100:BEEP:NEXTI
760 IF(PH=<P)THENPH=P:LOCATE29,9:PRINTUSING"#####";PH;
770 PRINTCSR(21,23);"ﾓｳｲｯｺﾀﾍﾞﾆｲｸ?(Y/N)";
780 K$=INKEY$:IFK$="Y"THEN110ELSEIFK$<>"N"THEN780ELSEEND
790 '***ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ﾉ ｱﾂﾏﾘ***
800 P=P+15+((Z-1)*25):D=D-1
810 P=P+5:RETURN
820 PLOT(8*MX,8*MY+1),2
830 W=W-1:PRINTCSR(32,13);W;CSR(26,22);"ﾊｶﾞｵﾚﾁｬｯﾀﾖ";:BEEP
840 IFW=0THENCOLOR 2:PRINTCSR(25,21);"ﾀﾍﾞﾗﾚﾅｸﾅｯﾁｬｯﾀ";:RETURN740
850 FORI=0TO1500:NEXTI
860 COLOR(H-250):PRINTCSR(MX,MY);CHR$(H)
870 MX=BX:MY=BY:COLOR 7:PRINTCSR(MX,MY);"ﾁ";CSR(25,22);STRING$(13," ");
880 CALL&H0703:RETURN
890 P=P-D*(20+((Z-1)*25))
900 IFP<0THENPRINTCSR(29,5);"     0":WHILEX<>0:GOSUB940:WEND:GOTO730
910 LOCATE29,5:PRINTUSING"#####";P
920 V=V+1:Z=Z+0.4:PRINTCSR(32,17);V
930 PRINTCSR(25,21);"ｱｱｵｲｼｶｯﾀ";CSR(26,22);"ﾓｳｲｯｺﾀﾍﾞﾖ";:GOTO140
940 PRINTCSR(X,Y);"秒";:READX,Y:RETURN
950 COLOR2:PRINTCSR(25,21);"ﾉｳﾔｸﾆﾔﾗﾚﾁｬｯﾀ";CSR(MX,MY);"ﾁ";:GOTO740
1010 '***ｼｮｷﾁ ﾄ ﾃﾞｰﾀｰ ﾉ ｱﾂﾏﾘ***
1020 DEFINTA-Y:PH=0
1030 DEFCHR$(247)="C3E77E3C3C7EE7C3"'秒
1040 DEFCHR$(248)="000302122A2A2AC4"'ﾁ
1050 DEFCHR$(249)="1010183FFC180808"'ﾎ
1060 DEFCHR$(250)="0000000000000000"'区
1070 DEFCHR$(251)="FFFFFFFFFFFFFFFF"'町
1080 DEFCHR$(252)="FFFFFFFFFFFFFFFF"'村
1090 DEFCHR$(253)="10387CFE7C381000"'ﾒ
1100 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&H9000+X+40*Y)
1110 DIMKX(1),KY(1),S$(5)
1120 S$(0)="町町町":S$(1)="町   町":S$(2)="町        町":S$(3)="ﾒﾒﾒ":S$(4)="ﾒﾒﾒﾒﾒ":S$(5)=
"ﾒ":RETURN
1130 DATA7,3,19,3,5,6,18,6,4,8,17,8
1140 DATA3,11,14,12,3,11,14,12,3,11,14,12
1150 DATA3,11,14,12,3,11,14,12,3,11,14,12
1160 DATA3,11,14,12,4,10,14,11,4,10,14,11
1170 DATA5,8,16,8,6,6,17,6,8,2,19,2
1180 DATA13,10,0,12,11,1,11,12,2
1190 DATA11,13,2,11,14,2,12,15,1
1200 DATA13,16,0,0,6,13,11,3,12,12,4
1210 DATA12,13,4,12,14,4,13,15,3
1220 DATA8,7,5,20,7,5,5,9,5
1230 DATA23,9,5,4,13,5,24,13,5
1240 DATA9,18,5,19,18,5,0,0,7,18,1,9
1250 DATA17,0,16,0,15,0,14,1
1260 DATA13,2,14,3,14,4,14,5,15,5
1270 DATA16,4,16,3,15,2,14,2,13,3
1280 DATA13,4,13,5,13,6,13,7,13,8,0,0
```


★12月号「入力判定プログラム」が必要なプログラムかどうか判定するプログラムはないのですか？（神奈川県二宮町・P.2PO 16才）……【編：ありません！あったら「入力判定プログラム」は存在しなくなるからです。】



RX-78用

ランディング・シミュレーション

きむらく～ん

あなたは，バンダイ航空ガンダムRX－78のZ－80便のパイロットです。飛行機を操縦して，うまく着陸してください。

遊びかた

ジョイ・スティックが，操縦桿（かん）のかわりです。動きが蓄積されるので，注意してください。

プログラムについて

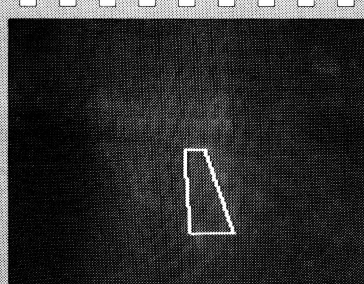
BASICでは，この程度が限界です。変数A，Bを変えると，滑走路の大きさが変わります。

ランディング・シミュレーションのプログラム・リスト

```
10 GOTO 400
100 X1=ATN((-A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C:X2=ATN((A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C
110 X3=ATN((-A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B)+Z*Z))*E+C:X4=ATN((A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B)+Z*Z))*E+C
120 Y1=D+ATN(Z/Y)*E+VZ*8:Y2=D+ATN(Z/(Y-B))*E+VZ*8
130 CLS:LINE[7,W0]X1,Y1,X2,Y1:LINE[7,W0]X2,Y1,X4,Y2
140 LINE[7,W0]X4,Y2,X3,Y2:LINE[7,W0]X3,Y2,X1,Y1
150 IF RND(1)>.1 GOTO 200
160 X=X+RND(1)*20-10
200 JOYS1 F
210 VX=VX-(F=5)*(VX>-5)+(F=1)*(VX<5)
220 VZ=VZ-(F=3)*(VZ>-5)+(F=7)*(VZ<5)
230 X=X+VX:Z=Z+VZ:IF Z<1 GOTO 270
240 Y=Y-5:IF Y>B GOTO 100
250 IF(ABS(X)<8)*(Z<8)THEN CURSOR 10,5:PRINT"LANDING !":GOTO 300
260 CURSOR 10,7:PRINT"MISS !!":GOTO 300
270 CURSOR 10,5:PRINT"CRASH !!"
300 FOR I=0 TO 2000:NEXT
310 PRINT TAB(8);"TRY AGAIN ?"
320 PRINT TAB(8);"YES[0] NO[9]"
330 JOYS1 F:IF F=0 GOTO 400
340 IF F=9 THEN END
350 GOTO 330
400 A=10:B=100:C=95:D=50:E=180/π:X=0:Y=300:Z=50:VX=0:VZ=0
410 CLS:CURSOR 10,4:PRINT"LANDING GAME"
420 CURSOR 7,8:PRINT"JOYSTICK USE ONLY"
430 CURSOR 15,13:PRINT"DOWN◇◇◇⇩[3]"
440 CURSOR 10,15:PRINT"LEFT[5]+[1]RIGHT"
450 CURSOR 16,16:PRINT"[7]◇◇◇⇩UP"
460 CURSOR 7,19:PRINT"PUSH JOY[0] TO START"
470 JOYS1 F:IF F=0 GOTO 100
480 GOTO 470
```



《写真1》キー操作の説明

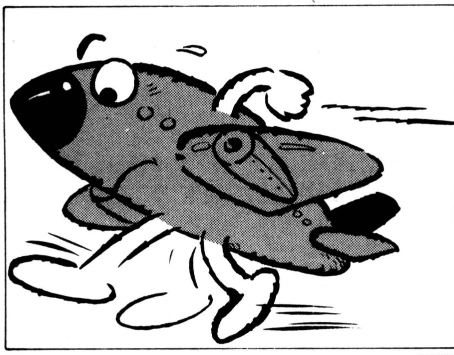


《写真2》ランディング開始。画面が微妙に変化します



《写真3》成功!! しかし，難かしいゲームだった

★クラスに頭のいい人スポーツ万能の人は何人もいるがマイコンを使いこなせる人は僕しか……。（宮城県仙台市・金野晃弘12才）……【編：たいしたもんですネ！……でも，よく考えるとベーマガの読者は少ないってことかな？】



JR-100用

緊急発進

浅川　純

参考：ベーマガ6月号「すくらっぷる」，
4月号「EGG　BOMBER」

はじめに

これとよく似たゲームはいろいろありますが，これは，プログラムを簡単に短かくしたものです。最近のベーマガのプログラムは長いので，こういうのもよろしいんではないでしょうか。

あそびかた

自分の宇宙船をIJKMで動かします。Zでミサイル発射です。ミサイルがいん石に当たれば10点，敵のミサイルに当たると10～100点です。燃料タンクに当てると50点で，エネルギーが20増えます。

いん石，ミサイル，山，燃料タンクに衝突するか，エネルギーが0になるとGAME　OVERです。

CHECKER FLAG

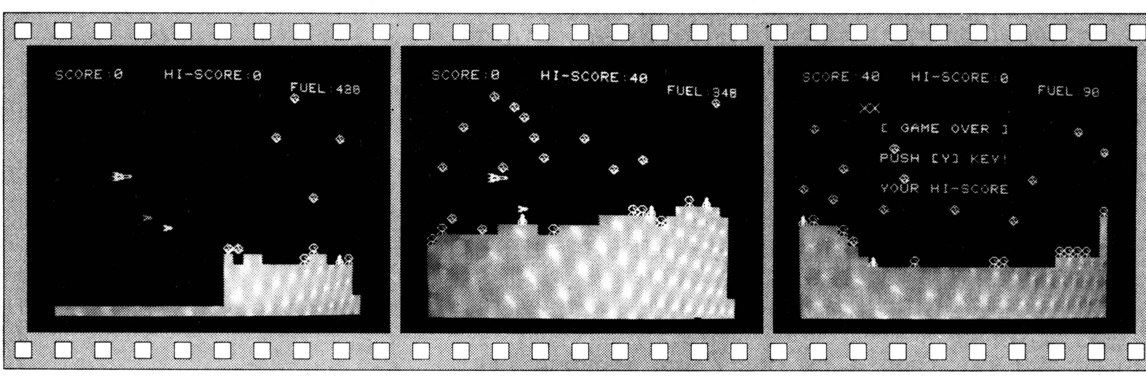
Dr.D：ゲーム性よりも，キャラの工夫が目立った作品だ。たなけんさんの㊙テクニックの効果がでてきたかな。

460行以降を見たまえ。論理は，おもに比較や－1，1，0とよく思われがちだが，演算処理として，論理式にむすびつけたほうがいいんじゃないかな。

JR-100

《第1表》変数表

S	スコア	C，N	宇宙船座標
H	ハイスコア	L，M	ミサイル座標
I	エネルギー		



《写真1》ゴォーッ，かっこよくゲームが始まります

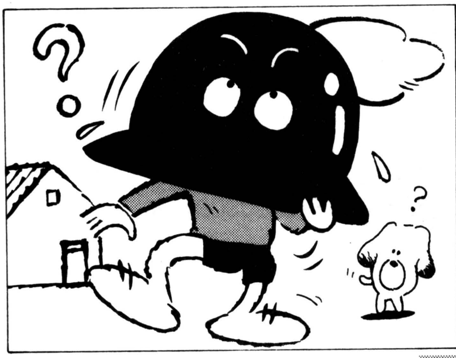
《写真2》ミサイルを落とします。いん石にぶつかると――

《写真3》はい，このとおり。ゲーム・オーバー

★僕は影さんがきらいです。でも影さんがベーマガやめたら僕はベーマガ買いません。(兵庫県神戸市・**中村亮介12才**)……【**編集長**：とほほ，やめさせたくともやめない影君の性格を，君達は知ってるのかい？とほほ……。】

```
100 FORA=$C080TO$C0AF:READB:POKEA,B:NEXT
110 DATA $10,$2C,$52,$89,$AA,$67,$34,$18,$00,$00,$E0,$FE,$3F,$FE,$E0,$00
120 DATA $00,$F8,$3F,$3F,$F1,$3F,$3F,$F8,$00,$00,$00,$FE,$87,$FE,$80,$00
130 DATA $3C,$42,$89,$85,$42,$3C,$4A,$89
140 DATA $10,$38,$38,$38,$7C,$BA,$BA,$BA
150 FORA=$2000TO$2012:READB$:B$="$"+B$:POKEA,VAL(B$):NEXT
160 DATA CE,C1,40,A6,00,A7,02,94,A6,01,A7,00,08,8C,C3,DF,26,F6,39
170 OPTIONCMODE1:A$="[ GAME OVER ]"
180 CLS:S=0:D=1:E=18:C=10:O=0:I=500:N=6
190 PRINT"SCORE:0     HI-SCORE:";H
200 PRINTSPC(24);"FUEL:500"
210 LOCATE23,0:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
220 LOCATEC,N-1:PRINT"  "
230 PICKK:IF(K=73)*(C>2)THENC=C-1
240 IFO=1THENLOCATEL,M-1:PRINT" ";
250 IF(N<15)*(K=75)THENN=N+1
260 IF(N>3)*(K=74)THENN=N-1
270 IF(K=77)*(C<21)THENC=C+1
280 IF(K=90)*(O=0)THENL=C:M=N:O=1
290 Z=PEEK($C100+C*32+N):IF(Z=144)+(Z=148)+(Z=149)+(Z=76)THEN550
300 Z=PEEK($C100+C*32+(N+1)):IF(Z=144)+(Z=148)+(Z=149)+(Z=76)THEN550
310 LOCATEC,N:PRINTFLD(1);"23"
320 IFO=1THEN460
330 I=I-5:LOCATE1,29:PRINTI;" ":IFI<5THEN550
340 IFRND(2)=0THENE=E-RND(2)
350 IFRND(2)=0THENE=E+RND(2)
360 IFE<11THENE=E+1
370 IFE>19THENE=E-1
380 FORF=2TOE:LOCATEF,31:PRINT" ";:NEXT
390 FORF=ETO22:LOCATEF,31:PRINT"▒";:NEXT
400 G=RND(6)
410 IFG=2THENLOCATEE-1,31:PRINTFLD(1);"4":LOCATEE,31:PRINT"▒"
420 IFG=4THENLOCATEE-1,31:PRINTFLD(1);"5":LOCATEE,31:PRINT"▒"
430 IFRND(2)=1THENLOCATERND(E-2)+2,31:PRINTFLD(1);"0";
440 A=USR($2000)
450 GOTO220
460 L=L+1:M=M+1:P=PEEK($C100+L*32+M):LOCATEL,M:PRINTFLD(1);"1";
470 IFP=144THENS=S+10:O=0:GOTO530
480 IFP=148THENI=I+20:S=S+50:O=0:GOTO530
490 IFP=149THENS=S+RND(10)*10+10:O=0:GOTO530
500 IFP=76THENO=0:LOCATEL,M:PRINT"▒";
510 IFM=0THENO=0
520 GOTO330
530 LOCATEL,M:PRINT"X":BEEP:LOCATEL,M:PRINT" "
540 LOCATE0,6:PRINTS:GOTO330
550 LOCATEC,N:PRINT"XX":POKE1,$FF:BEEP:POKE1,$AA
560 FORA=1TO13:LOCATE5,A+7:PRINTMID$(A$,A,1);:BEEP:NEXT
570 IFS>HTHENH=S:LOCATE11,8:PRINT"YOUR HI-SCORE"
580 LOCATE8,8:PRINT"PUSH [Y] KEY!":PICKK:IFK=89THEN180
590 GOTO580
600 REM *** 1983.6.14-15.BY JUN ASAKAWA ***
```


★バグ発見!!…どうだびっくりしたろう。ハッハッハッハ…アゴがはずれた。(埼玉県入間市・鈴江裕治10才)…
【編:おかげさまで最近はバグという言葉がまったく気にならなくなりました。では失礼——ビエーン!!】



JR-100用

ヘルメット

リッチ・ブラックモア

★はじめに

ベーマガ12月号の「グラフィック・ヘルメット」を参考にして作ったものですが，プログラムはまったくのオリジナルです。

★ゲームの内容

地下生物であったモンスターが，地上にはい上がってきた。このモンスターは非常に強力で，人類はまったく抵抗できない。モンスターが地上に上がってきている事を早くから探知していた影博士は，これに対抗する毒物を考えだした。しかし，博士の地下研究所で働いているDr.Dがモンスターに捕り，わずかなごうもんですんなりと，その事を吐いてしまったのである。あなたはモンスターの攻撃をかわしながら，影博士の地下研究所に毒物の原料を運んでください。

★遊びかた

[<]と[>]のキーでMANを左右に動かし，モンスターの攻撃をかわしながら，右にあるドアが開いているときに原料を入れてください。取る，入れるの動作は，その上に行くことでできます。ときどき岩が落ちてきてしばらくMANの走行をじゃまします。また，BMのものとはちがって，上下から攻撃がきます。

★さいごに

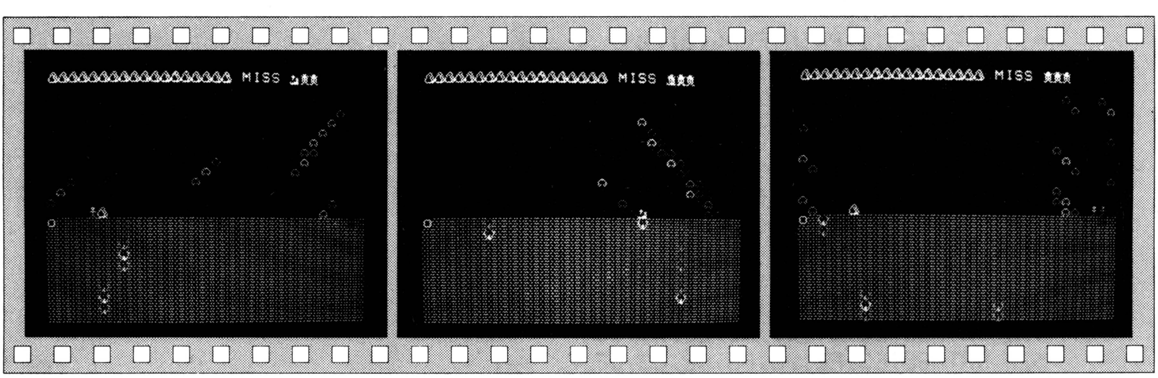
ゲームとしてはかなりおもしろいと思います。が，かなり難しいので作った本人でさえ60点しかとれないほどです。難しいと思う人は，115行をのけてください。

書き忘れましたが，原料を一つ運ぶたびに10点プラスされます。また，原料を持っているときMANが死ぬと5点マイナスになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語をフルに使ったゲームだな。おもしろいことに，判定文がBASICになってるんだな。ところでこの判定文，130行のRの式を理解すれば，演算式も簡単にすることができる。

影：シンプル・イズ・ベストさ。



《写真1》モンスターの攻撃をかわして，右の研究所へ急げ！

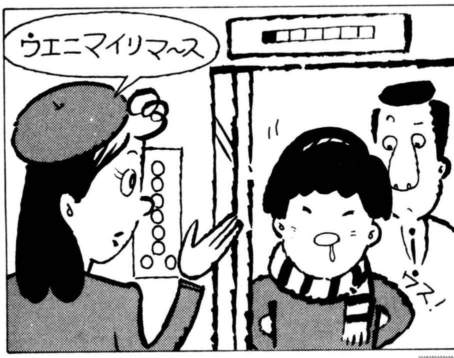
《写真2》コテン！　やられたところです

《写真3》や，やっとたどりついたのです

★「やったー，ゼビウス1,000万点越えた!!」これは昨夜見たゲームセンターの夢でした。(神奈川県南足柄市・古石冬彦15才)……【影：なんだ夢か，がんばってｓｏｆｔマガジンに載ろうぜ!!ムニャムニャ。編：寝言だ。】

```
10 GOSUB330
20 FORI=1TO12:A=USR($2000):NEXT
30 POKEG,$60:X=$C2A1:E=X:D=$4A
40 PICKK:U=X+(K=46)-(K=44)+(X<E)-(X>E+28):IFPEEK(U)<>$85X=U
50 POKEX,D:P=PEEK(X-$20):Z=PEEK(X+$20):IFZ=$60THENF=1:GOSUB150
60 IF(Z=0)*(F=1)F=0:GOSUB150
70 GOTO((P>$7F)+(Z=$82))*110+80
80 GOTO90+(RND(L)<4)*20
90 POKEC+RND(34-X+E)+X-E-5,$80
100 IFRND(L)>3POKE$C3E2+RND(29),$82
110 IF(RND(40)=0)*(V=0)Y=RND(28):POKEC+Y,$85:V=1:W=1
115 T=RND(3)-1:POKE$2007,$20+T:Y=Y+T*W
120 A=USR($2000):J=J+(V=1):IFJ>10POKEE+Y+1,$85:W=0:IFJ>60V=0:J=0
130 R=R+(RND(3)-1)+(R<-5)-(R>5):IFR>0THENPOKEB,$6E:GOTO40
140 POKEB,0:GOTO40
150 POKE1,$64:BEEP:POKE1,$AA:BEEP
160 IFS>50L=S/4
170 IFF=1POKEG,$40:D=$84:RET
180 POKEG,$60:S=S+10:D=$4A:RET
190 POKEX,$81:FORI=1TO11
200 BEEP:NEXT:M=M+1:LOCATE0,24
210 PRINTFLD(1);LEFT$(M$,M)
220 IFF=1THENS=S-5:F=0
230 IFM>2GOTO250
240 GOTO20
250 FORI=14TO22:LOCATEI,9:PRINTSPC(13):NEXT
260 IFS>HTHENH=S
270 LOCATE14,9:PRINT"**GAME OVER**"
280 LOCATE16,12:PRINT"SCORE ";S
290 LOCATE18,10:PRINT"HI-SCRE ";H
300 LOCATE21,10:PRINT"HIT ANY KEY"
310 PICKK:IFK=0GOTO310
320 GOSUB390:GOTO20
330 CLS:OPTIONCMODE1:M$="!!!"
340 A=$C000:B=$C02F
350 FORJ=1TO2:FORI=ATOB
360 READA$:A$="$"+A$
370 POKEI,VAL(A$):NEXT
380 A=$2000:B=$2027:NEXT
390 L=8:S=0:M=0:V=0:J=0:B=$C2DE:C=$C142:G=$C2C0
400 FORI=0TO17
410 LOCATE0,I:PRINTFLD(1);"%";
420 NEXT:PRINT" MISS ";FLD(1);"$$$":RET
430 DATA 0, 0,38,44,82,82,AA,44
440 DATA 0,20,70,26,26,02,9E,FE
450 DATA 0,42,81,81,81,5A,5A,3C
460 DATA49, 0,92, 0,49, 0,92, 0
470 DATA1C,5D,3E,2A,2A,2A,14,63
480 DATA18,24,54,4A,8A,85,85,7E
490 DATACE,C2,9F,09,A6,00,A7,20
500 DATA8C,C1,1C,26,F6
510 DATACE,C2,C0,08,A6,20,A7,00
520 DATA8C,C3,FE,26,F6,CE,C3,DF
530 DATA86,83,A7,00,08,8C,C4,00
540 DATA26,F8,39
```


★今世紀ありえないこと①僕のプログラムが載ること②ＯＦに出ること③影さんの結婚。（京都市・**福庭哲也12才**）……【**影**：まず②は達成されたね。**編**：①だって夢じゃない。残るは……。**影**：フン，あと17年のガマンさ!!】



JR-200用

エレベーター

斉藤　寛

STORY

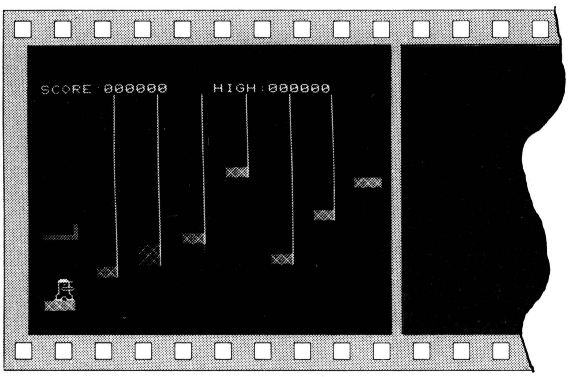
あなたは運ぱん屋です。ある注文で，サビついたエレベーターに乗りながら荷物を運ぶことになりました。さあ，がんばって荷物を運びましょう！

GAMEの説明

はじめ，人間は左側にいます。これをスペース・キーでジャンプさせ，エレベーターにうまく乗りながら，右側の台に乗りましょう。見事に右側につくと，運賃として100円がもらえます。また，荷物を6個運ぶと1面クリアで，面数×100円がもらえ，つぎの面に進むとエレベーターの動きがだんだんにぶくなります。

①人間がジャンプしそこなって下に落ちる。②人間が一番上にぶつかる。③エレベーターに頭をぶつける。④荷物が五つにたまる，などとなるとゲーム・オーバーです。

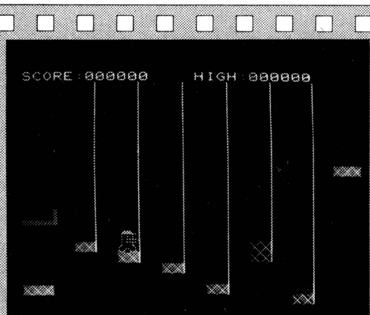
エレベーターはときどき消えることがありますが，あまり気にしないでください？



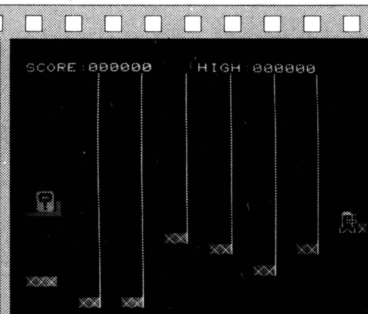
《写真1》はい，うまく乗れるかナ？

プログラムについて

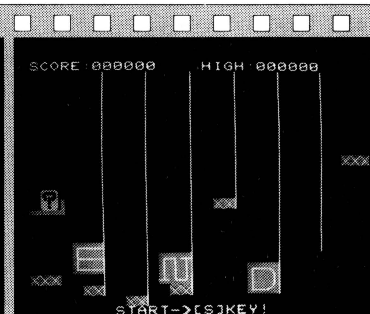
一部にマシン語が使われているので，注意してください。PEEK(7)などの7番地というのは，カウンターです。



**《写真2》ピョン！
うまい，うまい**



**《写真3》ピョーン！
なかなかやりますネー**



**《写真4》失敗すると，
ゲーム・エンド！**

★また40円使ってしまった。くせになりそう。(三重県久居市・**藤枝　茂**15才)……【**編**：もっとくせになるように——ハーイ採用でーす!!**編集長**：なんとも考え方がこり固ってるな。ハイ，ラジオ体操!!イチニッ　**ゴキッ！**】

```
10 REM === ｼｮｷ ===
20 CLEAR $6FFF:POKE 0,0:RESTORE 580:RANDOMIZE
30 FOR I=0 TO 79:READ A$:POKE $C400+I,VAL("$"+A$):NEXT
40 FOR I=0 TO 49:READ A$:POKE $7000+I,VAL("$"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 7:POKE $C000+I,0:NEXT
60 REM === ﾍﾝｽｳ ===
70 H=0:A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
80 RESTORE 690:FOR I=0 TO 4:READ W1$,W2$:C$(I)=W1$+A$+W2$:NEXT
90 B$="FG"+A$+"HI":D$="  "+A$+"@A"+A$+"BC":E$="@A"+A$+"DE"
100 S=0:M=1:GG=0
110 X=1:Y=17:D=1:NN=0:KK=0:YY=14:TT=20:SS=0:TEMPO 109
120 REM === ｴﾚﾍﾞｰﾀｰ ===
130 FOR I=1 TO 6
140 A(I)=(I-1)*4+5:O2(I)=1
150 B(I)=INT(RND(1)*13+5)
160 NEXT
170 REM === ｶﾞﾒﾝ ===
180 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 0,0
190 PRINT "SCORE:";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),6);"     ";
200 PRINT "HIGH:";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1),6)
210 FOR I=1 TO 6:COLOR 1,2:LOCATE A(I),B(I):PRINT "XX"
220 FOR J=1 TO B(I):COLOR 5,0:LOCATE A(I)+2,J:PRINT "| ";
230 NEXT:NEXT
240 COLOR 1,2:LOCATE 0,20:PRINT "XXX":RR=INT(RND(1)*14+8):LOCATE 29,RR
250 PRINT "XXX":COLOR 2,0:LOCATE 0,14:PRINT "▬▬▬ ";:LOCATE 3,13:PRINT "▌"
260 COLOR 6,0,1:LOCATE 1,17:PRINT D$;
270 COLOR 7,0,0
280 REM === ｽﾀｰﾄ ===
290 FOR I=1 TO 2:FOR J=300 TO 500 STEP 5:SOUND J,1:NEXT:NEXT:POKE 7,TT
300 REM === ﾒｲﾝ ===
310 FOR I=1 TO 6:IF X=A(I) THEN Y=B(I)-2:IF Y<1 THEN 870
320 A1=$C100+32*B(I)+A(I)
330 COLOR 6,,1:LOCATE X,Y:PRINT D$;:U=USR($7000,A1+$400):U=USR($7019,A1)
340 PICK K:IF K=32 THEN SOUND 550,1:SOUND 900,1:GOTO 390
350 IF RND(1)<GG THEN 380
360 B(I)=B(I)+O2(I):IF PEEK(7)<=1 THEN GOSUB 530
370 IF B(I)<=2 OR B(I)>=21 THEN O2(I)=-O2(I)
380 NEXT:GOTO 310
390 REM === ｼﾞｬﾝﾌﾟ ===
400 LOCATE X,Y:PRINT C$(0);A$;"  "
410 RESTORE 710
420 FOR J=1 TO 4
430 READ A,B:GOSUB 450:NEXT:J=0
440 A=0:B=1:GOSUB 450:GOTO 440
450 X=X+A:Y=Y+B
460 IF Y<1 OR Y>21 THEN LOCATE 0,0:GOTO 870
470 LOCATE X,Y:COLOR 6,,1:PRINT E$;:FOR L=1 TO 100:NEXT
480 LOCATE X,Y:COLOR 5,,0:PRINT C$(J*(SS<>0))
490 P1=PEEK($C100+32*(Y+2)+X):P2=PEEK($C100+32*(Y+3)+X)
500 IF PEEK($C100+32*Y+X+2)=$9E THEN 870
510 IF P1=$9E OR P2=$9E THEN SOUND 600,2:SS=SS+1:GOTO 730
520 RETURN
530 REM === ﾆﾓﾂ ===
540 SOUND 2000,1:NN=NN+1:YY=YY-2
550 COLOR 4,,1:LOCATE 1,YY:PRINT B$;:POKE 7,TT
560 IF NN=5 THEN 870
570 RETURN
580 REM === ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ===
590 DATA 0f,1f,1f,10,11,10,13,14,c0,e0,fe,10,90,10,fe,01
```


★PC－6001用マッピー，ゼビウスが出るってどうせmkII用でしょ。そうやって本家パピコンのユーザーをがっかりさせるんだから。(埼玉県行田市・**吉野勝久14才**)……**【編：いいえ，ゼビウスはＰ６もＯＫです。】**

```
600 DATA 13,10,10,30,40,43,44,fc,fe,10,10,18,04,84,44,7e
610 DATA 13,10,10,70,40,41,7e,40,fe,10,12,1e,02,82,7e,00
620 DATA 00,3f,7f,70,60,67,67,72,00,fc,fe,0e,06,e6,e6,06
630 DATA 72,7e,7e,7e,7f,7e,7e,3f,0e,7e,7e,7e,fe,7e,7e,fc
640 REM === ﾏｼﾝｺﾞ DATA ===
650 DATA 86,00,a7,00,a7,01,a7,40,a7,41,a7,42,86,05,a7,02
660 DATA a7,22,86,11,a7,20,a7,21,39,86,00,a7,00,a7,01,a7
670 DATA 40,a7,41,a7,42,86,f1,a7,02,a7,22,86,9e,a7,20,a7
680 DATA 21,39
690 REM === ｸｳﾊｸ DATA ===
700 DATA "  ","  "," | "," | ","|  ","|  ","  ","  ","  ","  "
710 REM === ｼﾞｬﾝﾌﾟ DATA ===
720 DATA 1,-1,1,-1,1,0,1,1
730 REM === ｺﾞｰﾙ ? ===
740 IF SS<>7 THEN 350
750 REM === ｺﾞｰﾙ !! ===
760 TEMPO 80:LOCATE X,Y:COLOR 6,,1:PRINT D$;:COLOR 7,,0
770 FOR I=1 TO 4:FOR J=600 TO 800 STEP 10:SOUND J,1:NEXT:NEXT
780 TEMPO 109
790 S=S+100
800 LOCATE 6,0
810 PRINT RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),6)
820 LOCATE 29,Y+1:PRINT C$(0):KK=KK+1:IF KK>5 THEN 970
830 LOCATE 1,17:COLOR 6,,1:PRINT D$;:COLOR 7,,0
840 IF NN>0 THEN LOCATE 1,YY:PRINT C$(0):YY=YY+2:NN=NN-1
850 X=1:Y=17:SS=0:POKE 7,TT
860 LOCATE 29,RR:COLOR 1,2:PRINT "XXX":COLOR 7,0:GOTO 310
870 REM === ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ===
880 COLOR ,,0:FOR J=1000 TO 500 STEP -40
890 SOUND J,2:NEXT
900 RESTORE 960:FOR I=1 TO 6 STEP 2:READ U1$,U2$,U3$:COLOR 6,2
910 LOCATE A(I)-1,B(I)-2:PRINT U1$:LOCATE A(I)-1,B(I)-1:PRINT U2$
920 LOCATE A(I)-1,B(I):PRINT U3$;:SOUND 770,5:NEXT:IF S>H THEN H=S
930 LOCATE 8,23:COLOR 7,0:PRINT "START->[S]KEY!";
940 PICK K:IF K=ASC("s") THEN 100
950 GOTO 940
960 DATA ┌──,├──,└──,┌┬,|||,┴└┘,┌─┐,| |,└─┘
970 REM === ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ===
980 FOR J=1 TO 300:NEXT
990 COLOR 7,0,0:LOCATE 7,10:PRINT M;"ﾒﾝ ｸﾘｱｰ!":LOCATE 5,12:PRINT "BONUS=";M*100
1000 FOR I=1 TO 3:FOR J1=500 TO 700 STEP 50:SOUND J1,1:NEXT
1010 FOR J=1 TO 50:NEXT
1020 FOR J2=800 TO 500 STEP -10:SOUND J2,1:NEXT:NEXT
1030 S=S+M*100:M=M+1:GG=GG+.05:FOR J=1 TO 200:NEXT:GOTO 110
```


CHECKER FLAG

影：いやはや，ほのぼのとしたゲームですね。それでも，いっしょうけんめい仕事をしようという意気込みが，このゲームから感じられてきます。

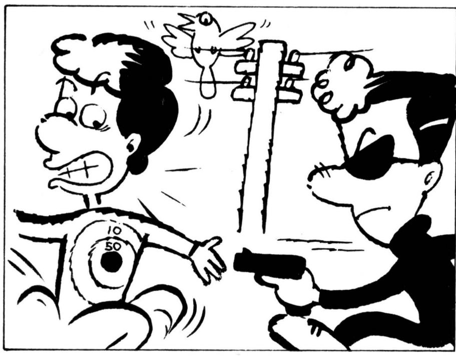
編：と言うところをみると，影さんは作者が大人だと思ってるんでしょ？

影：ちがうの？

編：残念でした。中学生でーす！

影：そうだろうと思った！　だってキャラクタが，ものすごくカワイイんだもんね。

★朝起きたらふとんがふっとんだ。影！持ってくな!!（宮城県仙台市・**南中1年3組13番**）……【**影**：なんのこっちゃ!!シャレのつもりだろうが，私んちにだって布団の一つや二つそろってるんだぞ!!**編**：あれでも布団なの？】



JR-200用

ターゲット

RAN RAN

ストーリー

ここは，モビルアーマーの訓練学校です。あっちこっちから飛び出す標的を，ビームガンで撃つ訓練をさせられます。標的はボール，バクダン，エイリアンで，スコアは10，20，30点です。人間は撃ってはいけません。標的を見た瞬間，即座に判断し引き金を引いてください。

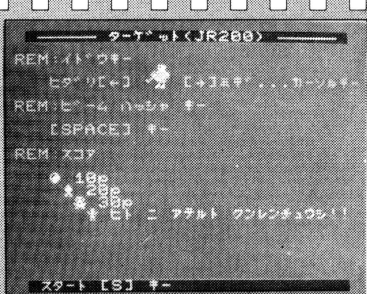
ビームガンのエネルギーはモビルアーマーと共用で，1発あたり10単位なくなります。訓練中あやまって人間標的を撃破すれば，ただちに「退学処分！」を受けます。

操作方法

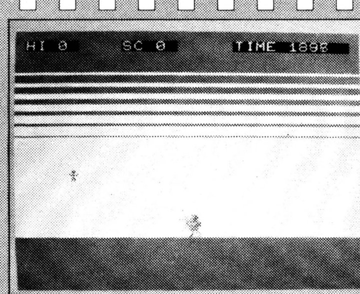
RUNしたあと，Sキーでゲーム・スタートします。モビルアーマーは←→で左右へ移動し，ビームガンは

《第1表》変数リスト

＊モビルアーマー		L	：Y座標
T＄(1，3)	：キャラクター在中	E	：フラグ上へ／下へ
X	：X座標	P	：ターゲットのキャラクタ
W	：方向	K	：数値メモ
T	：エネルギー（TIMEとして表示している）	Q＄	：下側消去用
＊ビームガン		P＄	：上側消去用
V＄	：ビーム ｝← 方向	＊その他	
X＄	：ビーム消去 ｝← 方向	G	：キー入力
U＄	：ビーム ｝→ 方向	S	：スコア
W＄	：ビーム消去 ｝→ 方向	H	：ハイスコア
Z	：キョリ	D＄	：爆発表示
＊ターゲット		S＄	：　〃　の消去
A	：X座標	N＄(23)	：画面作成用
B	：上昇値		



《写真1》ゲームの説明



《写真2》右から左から，現われる敵をねらえ！



《写真3》おっと，人を撃っちゃダメだよ！

★コタツにミカンにベーマガ!!いや〜冬が来たな〜。（東京都世田谷区・筒井　淳11才）……【編：冬といえば雪！白銀は招くよ。スキーに行きたい!!**編集長**：そんなヒマがあるのか？**編**：冬だけ札幌支局に飛ばされたい!!】

[SPC]キーで発射です。

標的は垂直に飛び上り，落下しますので撃つチャンスは2度あるのですが，上りはじめを徹底してやっつけるとスコアが良くなります。乱射するとエネルギーが早くなくなり，ストップしてしまいますから，スコアをのばせなくなります。注意してくださいね。

CHECKER FLAG

Dr.D：RANRAN氏の作品も，回を追ってウマクなってきてるようだ。特にキャラクタにこってからというもの，ゲームの楽しみがいっそう深まってきたという感じだな。まあ，そのぶん動きが鈍くはなるがな。

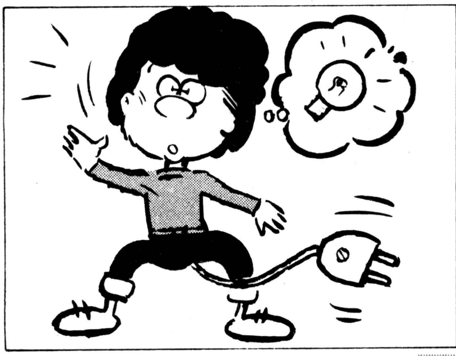
ターゲットのプログラム・リスト

```
100 REM +++++[ﾀｰｹﾞｯﾄ]++++++++++
110 POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 40:PRINT "14sec":POKE 0,0
120 DIM T$(1,3),N$(23),V$*40,X$*40:H=0:GOSUB 700:GOSUB 910
130 GOSUB 600
140 REM ----- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ--------
150 T=T-1:COLOR 7,0,0:LOCATE 24,1:PRINT T*(T>0);" "
160 IF T<1 THEN 470
170 COLOR 1,7,1:PICK G:IF G=$1D THEN SOUND 88,1:W=0:GOTO 210
180 IF G=$1C THEN SOUND 99,1:W=1:GOTO 220
190 IF G=$20 THEN SOUND 999,2:T=T-10:GOTO 320
200 LOCATE X,17:PRINT T$(W,2):GOTO 240
210 X=X-(X>6):LOCATE X,17:PRINT T$(0,MOD(X,2)):GOTO 240
220 X=X+(X<25):LOCATE X,17:PRINT T$(1,MOD(X,2)):GOTO 240
230 REM -----ﾀｰｹﾞｯﾄ------------
240 COLOR 1,7,1:K=1+(E=1)+(A<>0)*2:ON K GOTO 250,250,270,290
250 A=INT(RND(1)*28)+2:B=INT(RND(1)*6)+13:E=0:P=$21+INT(RND(1)*4)
260 L=18:COLOR 1,7,1:LOCATE A,L:PRINT CHR$(P):SOUND 600,2:GOTO 150
270 IF L<8 THEN E=1:GOTO 150
280 L=L-1:LOCATE A,L:PRINT CHR$(P);P$:GOTO 150
290 IF L=18 THEN LOCATE A,L:PRINT " ":A=0:GOTO 150
300 L=L+1:LOCATE A,L:PRINT CHR$(P);Q$:GOTO 150
310 REM ----- ﾋﾞｰﾑﾊｯｼｬ -------
320 LOCATE X,17:PRINT T$(W,3):COLOR 1,7,1:LOCATE A,L:PRINT CHR$(P*(A<>0))
330 COLOR 2,7,1:IF W=0 THEN 410
340 Z=31-X:IF Z>10 THEN Z=10
350 LOCATE X+1,17:PRINT MID$(U$,1,Z);
360 LOCATE X+1,17:PRINT MID$(W$,1,Z);
370 IF (A=0)+(PEEK($C100+A+L*32)=P-$20) THEN 200
380 BEEP 1:LOCATE A,L:PRINT D$:IF P=$24 THEN 500
390 S=S+(P-$20)*10:LOCATE A,L:PRINT S$:A=0
400 COLOR 7,0,0:LOCATE 12,1:PRINT S:COLOR 1,7,1:BEEP 0:GOTO 200
410 Z=X-1:IF Z>10 THEN Z=10
420 Z=Z*3:LOCATE X-1,17:PRINT MID$(V$,1,Z)
430 LOCATE X-1,17:PRINT MID$(X$,1,Z)
440 IF (A=0)+(PEEK($C100+A+L*32)=P-$20) THEN 200
450 GOTO 380
460 REM --------END-----------
470 COLOR 7,0,0:LOCATE 4,21:PRINT " ｴﾈﾙｷﾞｰｶﾞｷﾚﾀ ｸﾝﾚﾝｵﾜﾘ!  "
480 FOR I=0 TO 4:FOR J=800 TO 2000 STEP 200
490 SOUND J,3:SOUND 2800-J,3:NEXT :NEXT :GOTO 530
500 COLOR 7,0,0:LOCATE 4,21:PRINT " ｺﾗ! ﾋﾄｦ ｳﾂﾅ! ﾀｲｶﾞｸﾀﾞ! "
510 FOR I=0 TO 4:FOR J=100 TO 400 STEP 20
520 SOUND J,5:NEXT :NEXT
530 IF S>H THEN H=S:LOCATE 3,1:PRINT H
540 COLOR 1,7,1:LOCATE X,17:PRINT T$(W,2)
550 COLOR 7,2,0:LOCATE 4,22:PRINT " ﾂﾂﾞｹﾃ ｸﾝﾚﾝｽﾙｶ? [Y/N]  "
560 PICK G:IF G=$79 THEN BEEP :GOTO 130
570 IF G=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:BEEP :END
580 GOTO 560
590 REM ----- ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ -------
600 A=0:S=0:T=2000:X=15:W=0
610 COLOR 7,0,0:CLS :COLOR 1,7
620 FOR I=0 TO 18:LOCATE 0,I:PRINT N$(I);:NEXT
630 COLOR 4:FOR I=19 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT N$(I);:NEXT
640 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,1:PRINT "HI";H
```

★うちの弟はＰ６を持っている。もっとも哺乳びんだが。(栃木県矢板市・**相楽篤志12才**)……【**影**：あーっ，知ってる!!私も赤ちゃんのときに飲んでたもんね。**編集長**：ほーっ，影君は子供の頃の方が物覚えがよかったんだな。】

```
650 LOCATE 10,1:PRINT "SC";S
660 LOCATE 20,1:PRINT "TIME";T
670 COLOR 1,7,1:LOCATE X,17:PRINT T$(W,3)
680 SOUND 880,100:RETURN
690 REM ----- S/U-------------
700 READ A$:IF A$<>"ff" THEN D$=D$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 700
710 A$=MID$(D$,6,4):S$=MID$(D$,1,2)+"    "+A$+"    "+A$+"    "
720 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
730 READ A$
740 IF A$<>"ff" THEN T$(I,J)=T$(I,J)+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 730
750 NEXT :NEXT
760 P$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(32):Q$=CHR$(30)+MID$(P$,2)
770 FOR I=0 TO 10:U$=U$+CHR$($25):W$=W$+CHR$($20):NEXT
780 FOR I=0 TO 10:V$=V$+CHR$($25)+CHR$($1D)+CHR$($1D)
790 X$=X$+CHR$($20)+CHR$($1D)+CHR$($1D):NEXT
800 FOR I=0 TO 31
810 FOR J=0 TO 3:N$(J)=N$(J)+"■":NEXT
820 FOR J=4 TO 9:N$(J)=N$(J)+CHR$($97-J+3):NEXT
830 FOR J=10 TO 18:N$(J)=N$(J)+" ":NEXT
840 FOR J=19 TO 23:N$(J)=N$(J)+"■":NEXT :NEXT
850 FOR I=$C000 TO $C03F
860 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
870 FOR I=$C400 TO $C4FF
880 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
890 RANDOMIZE:RETURN
900 REM ----- ｾﾂﾒｲ -----------
910 POKE $CA00,5:COLOR 5,1:CLS :PRINT
920 PRINT "  ";:COLOR 7,2:PRINT " ——————— ﾀｰｹﾞｯﾄ(JR200) ——————— "
930 COLOR 5,1:LOCATE 1,3:PRINT "REM:ｲﾄﾞｳｷｰ"
940 LOCATE 4,5:PRINT "ﾋﾀﾞﾘ[←]     [→]ﾐｷﾞ"...ｶｰｿﾙｷｰ"
950 COLOR 7,1,1:LOCATE 12,4:PRINT T$(0,2)
960 COLOR 5,1,0:LOCATE 1,7:PRINT "REM:ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ ｷｰ":PRINT
970 PRINT "     [SPACE] ｷｰ"
980 COLOR 5,1,0:LOCATE 1,11:PRINT "REM:ｽｺｱ"
990 COLOR 7,1,1:LOCATE 4,13:PRINT CHR$($21);:COLOR ,,0:PRINT " 10P"
1000 COLOR 7,1,1:LOCATE 5,14:PRINT CHR$($22);:COLOR ,,0:PRINT " 20P"
1010 COLOR 7,1,1:LOCATE 6,15:PRINT CHR$($23);:COLOR ,,0:PRINT " 30P"
1020 COLOR 7,1,1:LOCATE 7,16:PRINT CHR$($24);:COLOR ,,0
1030 PRINT " ﾋﾄ ﾆ ｱﾃﾙﾄ ｸﾝﾚﾝﾁｭｳｼ!!"
1040 COLOR 7,2,0:LOCATE 2,22:PRINT " ｽﾀｰﾄ [S] ｷｰ";SPC(15)
1050 PICK G:IF G<>$73 THEN 1050
1060 BEEP :RETURN
1070 REM ----- S.ﾃﾞｰﾀ ---------
1080 DATA 1e,1d,26,26,26,1f,1d,1d,1d
1090 DATA 26,27,26,1f,1d,1d,1d,26,26,26,ff
1100 REM ----- S.ﾃﾞｰﾀ ---------
1110 DATA 40,42,20,1f,1d,1d,1d,41,43,20,ff
1120 DATA 44,46,20,1f,1d,1d,1d,45,47,20,ff
1130 DATA 48,4a,1f,1d,1d,49,4b,ff
1140 DATA 4c,4e,1f,1d,1d,4d,4f,ff
1150 DATA 1d,1d,20,50,52,1f,1d,1d,1d,20,51,53,ff
1160 DATA 1d,1d,20,54,56,1f,1d,1d,1d,20,55,57,ff
1170 DATA 1d,58,5a,1f,1d,1d,59,5b,ff
1180 DATA 1d,5c,5e,1f,1d,1d,5d,5f,ff
1190 REM ----- C.ﾃﾞｰﾀ ---------
1200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,38,4c,9e,be,fe,7c,38,00
1210 DATA 08,1c,3e,3e,1c,08,36,36,3c,5a,5a,3c,a5,7e,3c,66
1220 DATA 1c,1c,49,3e,08,1c,14,14,00,00,00,ff,00,00,00,00
1230 DATA 20,02,90,02,08,82,20,08,20,0a,b4,7a,3c,9a,20,08
1240 REM ----- MS.ﾃﾞｰﾀ---------
1250 DATA 00,00,00,00,0e,84,ff,0f,01,01,00,00,01,03,00,00
1260 DATA 78,1c,fc,38,fc,ef,1f,ff,55,fc,28,e8,8c,84,0c,1c
1270 DATA 00,00,00,0e,84,fe,0f,03,00,01,01,00,00,00,01,03
1280 DATA 78,1c,fc,38,fc,ff,f7,0f,fd,54,fc,28,ef,83,81,80
1290 DATA 00,00,00,00,02,04,0b,07,06,09,50,20,00,00,00,01
1300 DATA 78,1c,fc,38,fc,b7,6f,df,bd,54,fc,28,48,48,d8,b8
1310 DATA 00,0e,84,ff,0f,07,06,01,01,01,00,00,00,00,00,01
1320 DATA 78,1c,fc,38,fc,ef,1f,ff,fd,54,f8,2c,66,43,c3,c7
1330 DATA 1e,38,3f,1c,3f,f7,f8,ff,aa,3f,14,17,31,21,30,38
1340 DATA 00,00,00,00,70,21,ff,f0,80,80,00,00,80,c0,00,00
1350 DATA 1e,38,3f,1c,3f,ff,ef,f0,bf,2a,3f,14,f7,c1,81,01
1360 DATA 00,00,00,70,21,7f,f0,c0,00,80,80,00,00,00,80,c0
1370 DATA 1e,38,3f,1c,3f,ed,f6,fb,bd,2a,3f,14,12,12,1b,1d
1380 DATA 00,00,00,00,40,20,d0,e0,60,90,0a,04,00,00,00,80
1390 DATA 1e,38,3f,1c,3f,f7,f8,ff,bf,2a,1f,34,66,c2,c3,e3
1400 DATA 00,70,21,ff,f0,e0,60,80,80,80,00,00,00,00,00,80
```


★ベーマガの表紙の男の人は，あいかわらず鼻の穴がありませんねえ。(高知市・**吉村行雄13才**)……【**編集長**：ど〜れ，なるほどたしかに鼻の穴がない！ちょっといじってみよう……。**影**：編君！編集長も幼いんだね。】



MSX用

LEAD MAN

森　巧尚

☆ CONT ☆

これは，ナ，ナント，さきほどのゲーム㊙テクニック『GAMETOPIA』の続きなんだぜっ。

おまけの『LEAD MAN』。こいつをね，MSX用に移植したのなー。うん！

☆ STORY ☆

あのね，キミは『LEAD MAN』なのなー。

コンセントのコードを，ぐるぐるぐるって巻きとってくような動きをするのね。だから『LEAD MAN』ちゅうわけ！

〝＊〟こ～んなボール？が，LEAD MANの胴体をかじりに来よるんですね。そっこで，かじられる前に，こっちが食っちゃるってゲームなのよね。

そこでぇ，遊びかたっ。

まず～，カーソル・キーの[←]を押すとな，楽しーい音楽が流れてスタート。うん，この曲は気にってます。

で，ゲームが始まると，[↑][↓][←][→]のキーでLEAD MANをあやつりにかかりますよ。

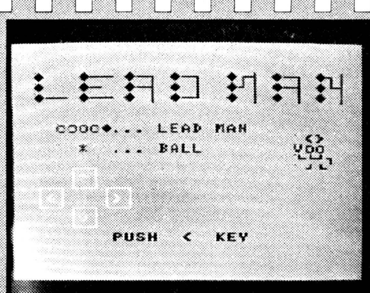
すぐにボールがやってくるので，体をのばして食べてください。だんだん体が，ポコッポコッてのびていきますっ。このままだと，どんどんのびてくだけすよね。こまりましたねェ。いえこまりません。押してるキーをはなしてみてください。すると，コンセントのコードをくるくるって巻きとるみたいにちぢんでいってさ，最後にもとの大きさにもどるんよっ。うん。

こ――やってって，胴体をかじられたり，自分をかみついたりする前に，BALLを食べましょ。

体をのばして食べるほど高得点になりますっ。と，いうわけなのさっ。どうでぇ！　思ったとおりだ！

《第1表》変数表

HX(X)，HY(X)	：リードマンの体の位置
SC	：スコア
TP	：ハイ・スコア
AD	：頭のナンバー
H$	：リードマンの頭
L$	：リードマンの胴
B$	：ボールのキャラクタ
X，Y	：リードマンの頭の位置
VX，VY	：つぎに進む方向



《写真1》タイトル画面



《写真2》びろ～～ん，とのびた胴体



《写真3》バチーン，イテテッ！

★編さんがGET A（ゲタ）で影の耳TABをPOKEと打ったら，いTIMEと言って目がとびDATA。（鹿児島県阿久根市・鶴崎正勝14才）……【影：ウソだ!!これだけのギャグをベーマガ読者が考えられるはずがない!!】

LEAD MANのプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z :TP=1000
110 SCREEN 2,0 :OPEN "GRP:"AS #1
120 COLOR 15,4 :CLS
130 '
140 DIM HX(500),HY(500)
150 '
160 L$="BR2R4F1D4G1L4H1U4E1"
170 H$="R6D6L6U6"
180 B$="F6BU6G6BU3R6BH3D6"
190 '
200 REM ┌───── T I T L E ───
210 '
220 COLOR 12,11,8
230 CLS
240 T1$="◆   ◆─  ◆─┐ ◆─┐  ◆┌"
250 T2$="◆   ◆─  ◆─┤ ◆ |  ◆┘|"
260 T3$="◆── ◆─  ◆ |  ◆─┘  ◆ |"
270 '
280 PSET(16,24),0:PRINT #1,T1$
290 PSET(16,32),0:PRINT #1,T2$
300 PSET(16,40),0:PRINT #1,T3$
310 '
320 COLOR 4
330 PSET(200,72),0:PRINT #1,"<>"
340 PSET(200,80),0:PRINT #1,"VOO"
350 PSET(200,88),0:PRINT #1,"L└┘"
360 PSET(200,96),0:PRINT #1,"JL"
370 '
380 COLOR 2
390 PSET(32,64),0:PRINT #1,"OOOO◆"
400 COLOR 4 :PRINT #1,"... LEAD MAN"
410 COLOR 6
420 PSET(32,80),0:PRINT #1,"M"
430 COLOR 4 :PRINT #1,"... BALL"
440 '
450 COLOR 15
460 PRINT #1,"
470 PRINT #1,"
480 PRINT #1,"
490 PRINT #1,"
500 PRINT #1,"
510 PRINT #1,"
520 PRINT #1,"
530 PRINT #1,"
540 '
550 COLOR 1
560 PRINT #1,"            PUSH <KEY
570 '
580 IF STICK(0)<>7 THEN 580
590 '
600 REM ┌───── S T A R T ───
610 '
620 SC=0:AD=1:PO=0:VX=0:VY=0
630 '
640 PL$="T120L16O5S0M1000"
650 PLAY PL$,PL$,PL$
660 PLAY "CCCCGECDR16DDR8DGD","E4G8G8","O6C2"
670 PLAY "DDDDECEDR8DDDD","F4G8G8R8CC","O6C2"
680 '
690 IF PLAY(0)<>0 THEN 690
700 '
710 REM ┌───── S T A G E ───
720 '
730 COLOR 15,4,6 :CLS
740 '
750 PSET(168,40),0:PRINT #1,"<-BALLS";
760 '
770 COLOR 11
780 PSET(16, 8),0:PRINT #1,T1$
790 PSET(16,16),0:PRINT #1,T2$
800 PSET(16,24),0:PRINT #1,T3$
810 '
820 COLOR 15
830 PSET(24,32),0:PRINT #1,"SCORE ";SC;
840 PSET(160,32),0:PRINT#1,"TOP ";TP;
850 '
860 LINE(0,48)-(248,192),11,BF
870 LINE(8,56)-(240,184),1 ,BF
880 '
890 X=18:Y=15:F=0:HX(1)=19:HY(1)=15
900 '
910 PSET(X*8 ,Y*8),0:COLOR 4:DRAW L$
920 PSET(X*8+8,Y*8),0:COLOR 12:DRAW H$
930 '
940 REM ┌───── LEAD MAN ───
950 '
960 I=STICK(0)
970 VX=0 :VY=0
980 IF I=1 THEN VY=-1 :VX=0
990 IF I=5 THEN VY= 1 :VX=0
1000 IF I=7 THEN VX=-1 :VY=0
1010 IF I=3 THEN VX= 1 :VY=0
1020 '
1030 IF VX=0 AND VY=0 THEN 1220
1040 '
1050 PLAY "O6C64"
1060 '
1070 PSET(HX(AD)*8,HY(AD)*8),1:COLOR 1
1080 DRAW H$
1090 PSET(HX(AD)*8,HY(AD)*8),1:COLOR 4
1100 DRAW L$
1110 AD=AD+1:HX(AD)=HX(AD-1)+VX
1120 HY(AD)=HY(AD-1)+VY
1130 P=POINT(HX(AD)*8+3,HY(AD)*8)
1140 PSET(HX(AD)*8,HY(AD)*8),1:COLOR 12
1150 DRAW H$
1160 '
1170 IF P=4 OR P=11 THEN 1880
1180 IF P=6 THEN 1600
1190 '
1200 GOTO 1330
1210 '
1220 IF AD=1 THEN 1330
1230 '
1240 PLAY "O6C64"
1250 PSET(HX(AD)*8,HY(AD)*8),1
1260 COLOR 1 :DRAW H$
1270 PSET(HX(AD-1)*8,HY(AD-1)*8),1
1280 COLOR 1 :DRAW L$
1290 AD=AD-1
1300 PSET(HX(AD)*8,HY(AD)*8),1
1310 COLOR 12:DRAW H$
1320 '
1330 REM ┌───── M O U S E ───
1340 '
1350 IF F=1 THEN 1460
1360 '
1370 IF RND(1)<.5 THEN MY=7 ELSE MY=22
1380 MX=INT(RND(1)*28)+1
1390 F=1
1400 '
1410 PSET(MX*8,MY*8),1
1420 COLOR 6:DRAW B$
1430 '
1440 GOTO 940
1450 '
1460 UX=SGN(X-MX):UY=SGN(Y-MY)
1470 IF RND(1)<.5 THEN UX=0 ELSE UY=0
1480 '
1490 PSET(MX*8,MY*8),1
1500 COLOR 1:DRAW B$
1510 MX=MX+UX :MY=MY+UY
1520 P=POINT(MX*8+3,MY*8)
1530 PSET(MX*8,MY*8),1
1540 COLOR 6:DRAW B$
1550 '
1560 IF P=4 OR P=11 THEN 1880
1570 IF P=12 THEN 1600
1580 GOTO 940
1590 '
1600 REM ┌───── P O I N T ───
1610 '
```

★ううう…，たまにはＴＥＳＴで100点以下がとりたいよ～。(愛知県安城市・Mr. 100点)……【**編**：いいですね，いつも100点とれる人は。私なんかせいぜい60点しかとれなかったナー。**編集長**：編集部の質が問われる。】

```
1620 PLAY "O5L64CDEFG","R8E64","R8G64"
1630 '
1640 PSET(MX*8,MY*8)
1650 COLOR 1:DRAW B$
1660 '
1670 COLOR 4
1680 PSET(24,32),0:PRINT#1,"SCORE";SC;
1690 SC=SC+AD*10 :F=0 :PO=PO+1
1700 '
1710 COLOR 15
1720 PSET(24,32),0:PRINT#1,"SCORE";SC;
1730 COLOR 8
1740 PSET(PO*8,40),0:PRINT #1,"●";
1750 '
1760 IF PO=20 THEN 1800
1770 '
1780 GOTO 940
1790 '
1800 REM ┌──── Congratulations ────┐
1810 '
1820 COLOR 6
1830 PSET(40,64),0
1840 PRINT #1,"Congratulations!"
1850 '
1860 PLAY "O7L64CDEFGABO8CDEFGAB1"
1870 '
1880 REM ┌──── GAME OVER ────┐
1890 '
1900 FOR I=1 TO 30
1910   COLOR ,,INT(RND(1)*16)
1920   PLAY "T255O6L64C"
1930 NEXT
1940 '
1950 COLOR 12
1960 PSET(48,176),0:PRINT "PUSH < KEY
1970 G1$="┌─┐┌─┐┌┬┬┬─┐ ┌─┬┬┬┐┌┬┬─┐┌──┐
1980 G2$="│ ┬├─┤│││├┤  │ ││││├┤ ├┬┘
1990 G3$="└─┘┴ ┴┴┴┴└─┘ └─┘└┘└─┘┴└┘
2000 '
2010 PSET(24,80),0:PRINT #1,G1$
2020 PSET(24,88),0:PRINT #1,G2$
2030 PSET(24,96),0:PRINT #1,G3$
2040 '
2050 COLOR 7
2060 PSET(48,160),0:PRINT #1,"PUSH < KEY
2070 '
2080 IF STICK(0)<>7 THEN 2080
2090 '
2100 IF TP<SC THEN TP=SC
2110 '
2120 GOTO 200
```

CHECKER FLAG

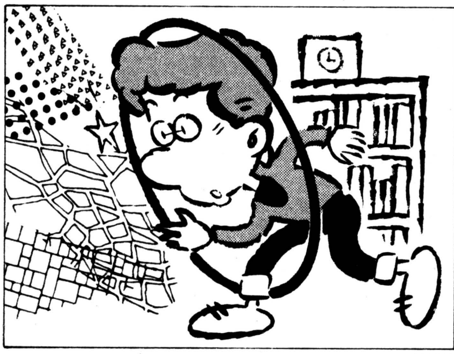
編：今月の移植テクで紹介した，森くんのテクニックをMSXで組んだ作品です。

Dr.D：どれどれ，なるほどSTICK関数の使いかたにおもしろみがあるな。これで組み込まれたKEY　DATAは，規則的に並べられてるだろう。

影：MSXに森くんが登場すると，またMSXの人気が高まることまちがいなしだね。

編：そう，いいものはすべて紹介しちゃうのがベーマガです。次回も楽しみにしてネ！

★ベーシックマガジンの略はBMだからスーパーSoftマガジンの略はSM？（福岡県筑後市・**大塚俊章13才**）……
【**一同**：ドーッと笑いがこみ上げてきた！**影**：まあなんでも省略すればいいってもんでもないさ，大俊くん！】



M5(BASIC-G)用

TIME WARS

尾花 陽一

1999年7月，20世紀も終りに近づいたころ，ソロロン号はアラフェンス軍によって，時空間におくりこまれたのであった。

PLAY

ソロロン号は⇦⇨で移動，①でミサイル発射です。白い母船は，前半分は破壊できないので注意。オレンジ色ネットは，タイム・トンネルで，この中に入ると一気に場面が変わり，敵の攻撃はすさまじくなります。

右にいるのがソロロン号で，⇦⇨で移動，同じく①で発射です。一定の時間がたつと，またデモンストレーションみたいな感じで時空間が表われます。3万点でソロロン号のミュージックが流れて，ENDです。

CHECKER FLAG

Dr.D: 2部作のゲームとは，恐れいったよ。さほどむずかしいゲームではないが，2本のプログラムを，あるストーリーでつなげて1本にすると，これほどまでにおもしろくなるものとは―。

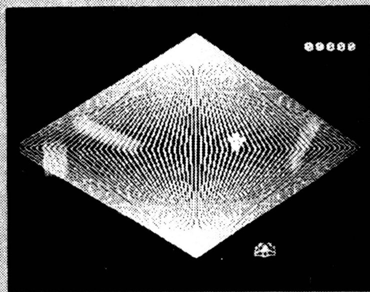
編: 物語の展開の，意外性をねらったところが採用理由です。影さんなんか――。

影: ホント，ビックリシタデゲス！

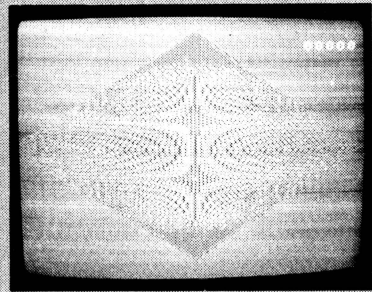
TIME WARSのプログラム・リスト

```
1 on error gosub 32000
2 stchr
3 console 0
10 print "URL":mag 2:view
11 coinc on
12 ginit:gmode 0
13 fcol &02:for XZ=0 to 255 step 4:draw 128,0,XZ,95:next XZ
14 for XZ=0 to 255 step 4:draw 128,191,XZ,96:next XZ:fcol &0
D
20 stchr "007f80bfe08ff883" to 124
30 stchr "ff83f88fe0bf807f" to 125
40 stchr "00fe01fd07f11fc1" to 126
50 stchr "ffc11ff107fd01fe" to 127
60 scod 0,124:scol 0,9
70 stchr "0000000e08195353" to 168
80 stchr "53979de28282fe03" to 169
90 stchr "00000701098caca" to 170
100 stchr "cae9b94741417fc0" to 171
110 scod 10,168:scol 10,5
120 stchr "0000000000000000" to 252
130 stchr "0000000e3f7ff871" to 253
140 stchr "0000000000000000" to 254
150 stchr "0079f3677e78e4b3" to 255
160 scod 2,252:scol 2,5
170 stchr "0202020202060404" to 160
180 stchr "0404060202020202" to 161
190 stchr "4040404040602020" to 162
200 stchr "2020604040404040" to 163
210 scod 3,160:scol 3,10
220 stchr "0303213f3d390d0f" to 36
230 stchr "0505030301010000" to 37
240 stchr "c0c084fcbc9cb0f0" to 38
250 stchr "a0a0c0c080800000" to 39
260 for I=5 to 7:scod I,36:scol I,7:next I
265 scol 7,&0D
270 stchr "0000000000000000" to 180
280 stchr "00000000001ff101" to 181
290 stchr "0000000000000000" to 182
300 stchr "00000000000001ff0" to 183
310 scod 4,180:scol 4,10
320 stchr "0307070f0f0d0b07" to 184
330 stchr "0d0b070f0f0b0808" to 185
340 stchr "c0e0e0f0f0b0d0e0" to 186
350 stchr "b0d0e0f0f0d01010" to 187
360 scod 8,184:scol 8,15
370 stchr "0f0f0d0d0d0d0f07" to 188
380 stchr "0707030303010101" to 189
390 stchr "f0f0b0b0b0b0f0e0" to 190
400 stchr "e0e0c0c0c0808080" to 191
410 scod 9,188:scol 9,15:joint 9 to 8,3
420 stchr "0020011000220903" to 192
430 stchr "8a0b240290040000" to 193
440 stchr "10020000500450f0" to 194
450 stchr "40d024c000248208" to 195
460 TA=0:fcol 11
470 S=5
480 SET=0
490 X=100
500 loc 10 to X,176
510 K=inkey(0):sg 2,rnd(230)+10,0:sg 3,7,15
515 sg 2,rnd(230)+10,0:sg 3,7,15
520 if(K=54)*(X>9)then X=X-8 else if(K=55)*(240>X)then X=X+8
 else if status(4)=0 then loc 3 to 300,300
525 if status(4)=0 then loc 3 to 300,300
530  if(K=9)*(status(4)=0)then loc 3 to X,160:move 3 in 4 to
 X,0,1
532 A3=coinc(10,0,9):if A3=0 then goto 10000 else for U=1 to
 9:if A3=U then gosub $ATA else next U
533 SH=coinc(3,1,8):for SH1=1 to 8:if SH=SH1 then CR=SH:gosu
b $CRS else next SH1
```

★パソコンをやってるキミ!!いすはクッションのよいものに座ろう。でないと影さんみたいに"じ"になるぞ!!（愛知県一宮市・平松利英13才）……【影：なんで私が"じ"なんだよー。編：うーん，いま何時？影：○○じ！】



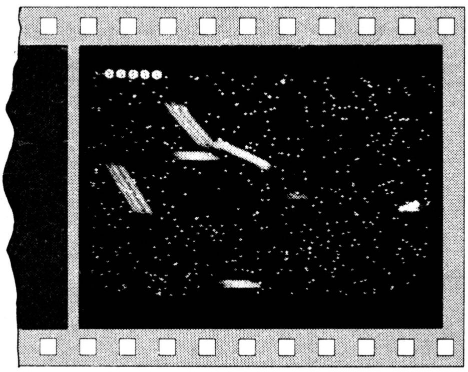
《写真1》シーン1：タイム・トンネルを探せ！



《写真2》タイム・ゾーンへ突入!!

プログラムは

フルグラフィックを使用しているため，エラーがでてもなにを書いてるかわからないので，エラーがでるとテキスト画面に移りエラーを表示します。



《写真3》シーン2：なんと二つのゲームが同時に楽しめた

```
11000$HO:fcol &0A:for I=1 to 550:plot rnd(255),rnd(191):next
 I
11010 return
20000 console 0:ginit:erase
20005 fcol 7
20010 gmove 127,95
20020 for CI=0 to 74 step 2
20030 circle 6+CI,2+CI
20035 next CI
20040! if S=rnd(3)=0 then ginit
20140 goto 490
30000 print#1 "▩":fcol &0D:erase 2
30010 locate 2,3:print#1 "█████ ██   █ ████  ";
30020 locate 2,4:print#1 "█     █ █  █ █   █ ";
30030 locate 2,5:print#1 "████  █  █ █ █   █ ";
30040 locate 2,6:print#1 "█     █   ██ █   █ ";
30050 locate 2,7:print#1 "█████ █    █ ████  ";
30055 fcol &05
30060 locate 9,15:print#1 "HIT RETURN KEY !";
30070 fcol &0A:locate 23,19:print#1 "TIME WARS";
30080 if inkey(0)=8 then erase:goto 11 else goto 30080
32000 print "▩":print err,erl
```

```
535 SCORE$=right$("0000"+num$(TA),5):locate 26,1:print#1 SCO
RE$:loc 10 to X,176
541 on rnd(4)+1 gosub 550,580,590,620,660
542 goto 510
550 if status(0)=0 then X1=rnd(240):loc 0 to X1,0:move 0 in
0 to X1,176,1:return
580 if status(11)=0 then X4=rnd(240):move 8 in 11 on X4,0:mo
ve 8 in 11 to X4,192,1:return
590 loc 5 to rnd(240),rnd(80)+50:move 5 in 5 to rnd(240),rnd
(185),1:return
620 loc 6 to rnd(240),rnd(80)+50:move 6 in 6 to rnd(240),rnd
(185),1:return
660 if status(7)=0 then loc 7 to rnd(255),rnd(80):move 7 in
7 to X,rnd(50)+140,1:return
680$CRS:erase CR:erase 3:erase 4:sg 3,7,15:for DE=1 to 250:n
ext DE:sg 3,,0:TA=TA+CR
690 if TA>30000 then goto 9000 else return
1570$ATA:scod 10,192:scol 10,&0A:scod 2,192:scol 2,&0A
1575 erase 0
1580 sg 3,4,12:for I=1 to 2500:next I:scod 10,168:scol 10,5:
scod 2,4:scol 2,5
1590 sg 3,,0
1600 S=S-1:if S=0 then goto 30000
1610 X=rnd(240)
1620 Y=rnd(179)
1890 return
9000 play "t181"
9010 play "s5","s1","s3"
9020 A$="cdafgedbcfgde"
9030 play A$,A$,A$
9040 goto 30000
10000 erase:for I3=1 to 1500:bcol 11:bcol 1:next I3:TIMEA=0
10005 ginit
10006 gosub $SET1
10007 gosub $HO
10008 console 1
10010 loc 2 to 230,100:Y=100
10011 fcol 7
10020 MO=rnd(2)+1:on MO gosub $M1,$M2,$M3
10021 scod 2,252
10030 KE1=inkey(0):if(KE1=51)*(Y>3)then Y=Y-4 else if(KE1=46
)*(Y<180)then Y=Y+4
10035 sg 2,10,0:sg 3,7,15
10040 if(KE1=9)*(status(4)=0)then loc 4 to 223,Y:move 4 in 4
 to 0,Y+8,1 else if status(4)=0 then erase 4
10045 loc 2 to 230,Y
10050 SD=coinc(2,13,16):SE=coinc(4,13,16):for OI=13 to 16:if
 SD=OI then gosub $ATA else if SE=OI then CR=SE:gosub $CRS
10060 next OI
10070 SCORE$=right$("0000"+num$(TA),5):locate 2,0:print#1 SC
ORE$
10080 TIMEA=TIMEA+1:if TIMEA=300 then goto 20000 else goto 1
0020
10150$M1:loc 13 to rnd(180),rnd(191):move 13 in 5 to rnd(255
),rnd(191),1:return
10160$M2:loc 14 to rnd(180),rnd(191):move 14 in 6 to rnd(255
),rnd(191),1:return
10170$M3:loc 15 to rnd(180),rnd(191):move 15 in 7 to rnd(255
),rnd(191),1
10180 if status(0)=0 then erase 16:loc 16 to sprite(15,0),sp
rite(15,1):move 16 in 0 to 255,Y,1:return
10800$SET1
10801 stchr "0000000000000000" to 224
10802 stchr "0000000000000000" to 225
10803 stchr "0000000000000000" to 226
10804 scod 16,224:scol 16,&0B
10810 stchr "0000000000000000" to 4
10820 stchr "009ecfe67e1f27cd" to 5
10830 stchr "0000000000000000" to 6
10840 stchr "00000070fcfe1f8e" to 7
10850 for SET=13 to 15:scod SET,4:scol SET,4:scol SET,13:sco
l 15,&0A:next SET
10860 return
```

M-5

★40円で全国的に有名になるにはこれしかない!!（京都府綴喜郡・**藤田憲市16才**）……【**編**：これで有名になれるんなら，私なんかとっくに有名人になってますよ。**編集長**：なに立派な有名人さ。ところで1000円貸しとくれ！】



M5(BASIC-G)用

サッカー・ゲーム

五十嵐　精二

内　容

あなたは，画面の一番下にいるサッカー選手です。矢印キーでボールを受けとり，左のシフト・キーで前へキックしてください。

ボールをゴールに入れると得点になりますが，自分がボールを取りそこなうと，相手の得点になります。自分の得点が100点になると，対戦相手が変わります。また，相手が100点になるとゲーム・オーバーで，Yキーで再ゲーム，Nキーでリストを見るためのテキスト・モードに変わり，Cキーは，つぎの新しいプログラムを読みこませるためのものです。

改　造

対戦相手が変わるたびに，自分と上段の味方選手の動きなどが遅くなるようにしていますが，メモリやスプライト・ポストに十分余裕があるので，選手の数を増やしたり，自分の側のゴールを作ってみたら，もっとおもしろくなると思います。

★

★

CHECKER FLAG

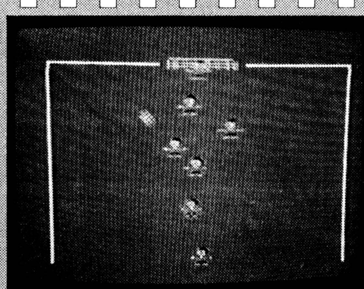
編：五十嵐君は，DATA文や配列変数の使いかたが，わからないということですが。

Dr.D：ふむ，そろそろBASICの特集をまた組む必要があるかな。初心者がいなくなるということはないのだからな。

編集長：そうですね。BMのモットーは，わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌ですからね。



《写真１》タイトル。ここでファンファーレが鳴ればいいネ！



《写真２》熱戦風景です。ガンバレ！　ガンバレ!!



《写真３》勝ち抜き戦のメッセージを表示します

★わがMCNTは有名になるんだあああああああああああ…。(三重県鈴鹿市・枡屋　航12才)……【編：あが多すぎます。影：ああああ……。編：笑いに心がこもってません。影：あはあはあは……。編：あああ———。】

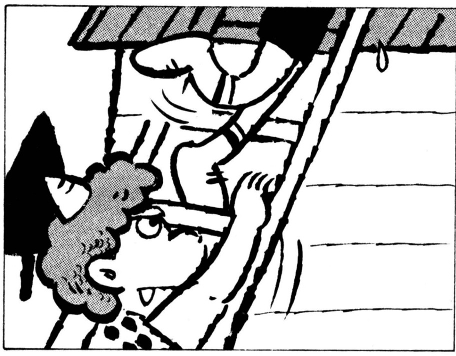
```
10 print "USL":bcol 0:erase:console 0
20 gosub 540:Z=-1:X=128
30 Z=Z+1:if Z=0 then X$="SHARP" else if Z=1 then X$="FUJITHU
" else if Z=2 then X$="NEC" else if Z=>3 then Z=3:X$="IBM"
40 gosub 630:gosub 300:loc 0 to rnd(100)+100,rnd(72)+48:SC=0
:C=0
50 event 30,10:on event gosub 110:event on
60 S=peek(&702B):L=inkey(1)
70 if(S=54)*(X>32)then X=X-8+Z
80 if(S=55)*(X<224)then X=X+8-Z
90 move 1 on X,176:gosub 170
100 if SC=>100 then event off:goto 30 else if C=>100 then ev
ent off:goto 280 else goto 60
110 move 2 to rnd(64)+96,16,rnd(2)+2
120 move 3 to sprite(0,1),rnd(16)+32,4-Z
130 move 4 to rnd(192)+32,64,rnd(2)+2
140 move 5 to sprite(0,1),80,Z+2
150 move 6 to sprite(0,1),96,rnd(3)+3
160 move 7 to sprite(0,1),rnd(32)+112,rnd(3)+2:return
170 VF=coinc(0,1,1):GP=coinc(0,2,3):VT=coinc(0,5,7):RZ=coinc
(0,4,6)
180 if VF=1 then sg 3,7,15:loc 0 to sprite(1,1),160:if L=4 t
hen move 0 step 0,-2,1 else loc 0 to sprite(1,1),160
190 if GP>1 then sg 3,7,15:loc 0 to sprite(GP,1),47:move 0 t
o rnd(192)+32,191,2
200 if VT=7 then sg 3,7,15:loc 0 to sprite(7,1),sprite(7,0)-
16:move 0 to rnd(192)+32,0,2
210 if VT=5 then sg 3,7,15:loc 0 to sprite(5,1),sprite(5,0)-
16:move 0 to rnd(104)+80,0,2
220 if RZ=4 or RZ=6 then sg 3,7,15:loc 0 to sprite(RZ,1),spr
ite(RZ,0)+16:move 0 to rnd(192)+32,191,2
230 sg 3,7,0:if sprite(0,0)<5 then goto 240 else if sprite(0
,0)>185 then goto 270 else return
240 if(sprite(0,1)>96)*(sprite(0,1)<159)then goto 250 else g
oto 260
250 SC=SC+10:print cursor(20,0):"GSORD":SC
260 event off:erase 0:loc 0 to rnd(192)+32,32:move 0 to rnd(
192)+32,191,3:event on:return
270 C=C+10:print cursor(5,0):X$:"G":C::event off:erase 0:loc
 0 to rnd(192)+32,176:move 0 to rnd(192)+32,0,3:event on:ret
urn
280 print cursor(5,10):"GAME OVER":cursor(7,15):"INKEY  (y/n
/c)":
290 S=peek(&702B):if S=38 then print "■":end else if S=35 th
en print "TS":chain else if S=22 then run else goto 290
300!CHARACTER
310 stchr "0103000100000000" to &F0,0
320 stchr "000000000070e0000" to &F1,0
330 stchr "e0f0381818100000" to &F2,0
340 stchr "00000000e0700000" to &F3,0
350 stchr "000003060f000301" to &F4,0
360 stchr "c1c000000000c1e" to &F5,0
370 stchr "0000c0e0e060e080" to &F6,0
380 stchr "8303000000003078" to &F7,0
390 stchr "0000000000030000" to &F8,0
400 stchr "3e3f030300000000" to &F9,0
410 stchr "0000000000800000" to &FA,0
420 stchr "7cfcc0c000000000" to &FB,0
430 stchr "0000000001060609" to &FC,0
440 stchr "0906060100000000" to &FD,0
450 stchr "00000000080606090" to &FE,0
460 stchr "9060608000000000" to &FF,0
470 for I=1 to 7:scod I,&F0:scod I+7,&F4:scod I+14,&F8:scol
I,&01:scol I+7,&0A:scol I+14,&06:next I:scol 19,&04:scol 21,
&04
480 scod 0,&FC:scol 0,&0E:scol 15,&04:for I=8 to 14:joint I
to I-7,1:joint I+7 to I,1:next I:mag 2:bcol 2
490 for I=3 to 7:loc I to 0,I*16:next I:loc 2 to 80,16:move
1 on X,176
500 for I=133 to 143:color I,&F0:next I:for I=144 to 255:col
or I,&D0:next I
510 for I=3 to 23:print cursor(3,I):"|":cursor(30,I):"|"::ne
xt I
520 print cursor(3,2):"┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓":cursor(
13,1):" ━━━━ ":cursor(13,2):" ┿┿┿┿┿┿ ":
530 return
540!DEMO
550 for I=21 to 221:color I,&60:next I:for I=126 to 255:colo
r I,&40:next I:view 4,0,31,23:print cursor(0,22):" "
560 print "[graphic characters: SOCKER]"
570 print "[graphic characters: SOCKER]"
580 print "[graphic characters: SOCKER]"
590 print "[graphic characters: SOCKER]"
600 print "[graphic characters: SOCKER]"
610 for I=1 to 9:print:next I:print cursor(0,22):"58年10月6日
MADE BY せ～ちゃん":cursor(4,20):"PUSH [1] KEY !!"
620 if peek(&702B)=9 then return else goto 620
630 print "TSL":view 7,0,31,23:bcol 0:for I=21 to 221:color
I,&60:next I:for I=126 to 255:color I,&40:next I
640 print cursor(0,10):"つぎの たいせん あいてはNN":print tab(3):X$:"
です "
650 print
660 print cursor(5,16):Z+1:"かいめ":print
670 print " ARE YOU READY !?":print
680 print "                    "
690 print "|SHIFT|   |:|  |:|"
700 print "                    "
710 sleep 10,10:view:print "■":move on:for I=33 to 255:color
 I,&10:next I:return
1000! 164 とうきょうと なかのく ほんちょう 1-5-5-413
1001! いが らし せいじ  22さい
1002! tel 374-0989
```



石川県金沢市　CITY WALK

評…週刊「ベーマガ」は、毎月10日に発売されまーす！なんか変かな？(編)

★あっ，来々軒ですか？ラーメン三つ。(大阪府枚方市・**吉田　格11才**)……【**編集長**：影くんと同じ手を使わないでほしいな。ときどき注文してないラーメンが編集部に届いて，みんなビックリ**！影**：ゴメン，ソーメン**！**】



MAX MACHINE(MAXベーシック)用

モンスター・ハウス

Mr. MAX

ゲームについて

あなたは，モンスター・ハウスの中にある，四つの豆（♧）を奪いにきました。ただし，恐ろしいモンスターと戦わなければなりません。

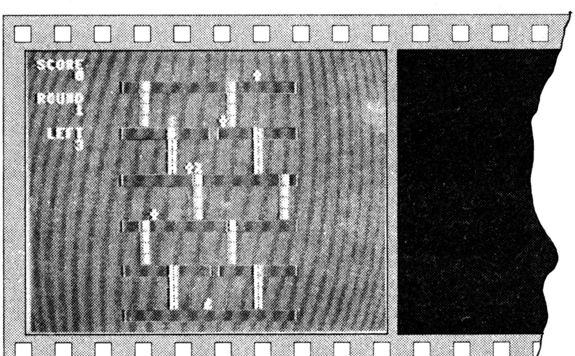
キー操作は，Ⓘで上，Ⓜで下，Ⓛで右，コモドール・キーで左の穴ほり，シフト・キーで右の穴ほりです。穴ほりは，移動しながらでもできます。

CHECKER FLAG

編：あっ，MAXベーシックのゲームですね。

Dr.D：ふむ，やはりミニ・ベーシックとは大きく違うぞ。メモリも増えたが，これでVICの機能がフルに活用できるようになったんじゃ。ぜひこれを活かしたプログラムを作ってほしいのう。

編：みなさん，よろしくネ!!

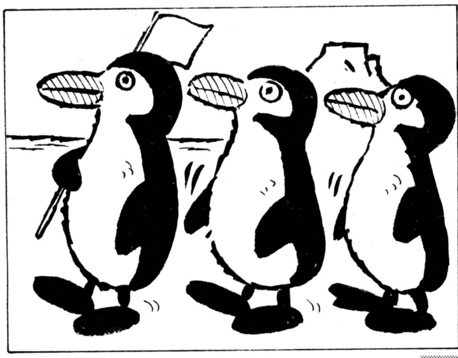


《写真1》実行画面

モンスター・ハウスのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1000
100 PC=PEEK(VR+MX+(MY+1)*FT)
110 IF PC=32 THEN X=MX:Y=MY+1:GOTO 160
120 IF PC>34 AND PC<39 THEN 400
130 IN=PEEK(197)
140 X=MX-((IN=42)*(MX<29)-(IN=34)*(MX>10
))*(HC<>8 OR PC<>8)
150 Y=MY-(IN=33)*(HC=8)+(IN=36)*(PC=8)
160 POKE VR+MX+MY*FT,HC
170 PC=PEEK(VR+X+Y*FT)
180 IF PC=88 THEN PC=32:GOTO 500
190 IF PC>34 AND PC<39 THEN 400
200 POKE VR+X+Y*FT,28:HC=PC
220 IN=PEEK(653)
230 IF IN=0 OR IN=3 OR MY=22 THEN 260
240 AD=VR+MX+(IN=2)-(IN=1)+(MY+1)*FT
250 IF PEEK(AD)=160 THEN POKE AD,32
260 MX=X:MY=Y:I=0
270 PC=PEEK(VR+TX(I)+(TY(I)+1)*FT)
280 IF PC=32 THEN X=TX(I):Y=TY(I)+1:GOTO
 332
285 IF PC>34 AND PC<39 THEN PC=TC(PC-35)
290 IF PC=8 AND TY(I)<MY THEN VY(I)=1:VX
(I)=0:GOTO 330
300 IF TC(I)=8 AND (TY(I)>MY OR RND(0)>.
7) THEN VY(I)=-1:VX(I)=0:GOTO 330
310 IF VX(I)=0 THEN VY(I)=0:VX(I)=INT(RN
D(1)*2)*2-1:GOTO 330
320 IF TX(I)>28 OR TX(I)<11 THEN VX(I)=-
VX(I)
330 X=TX(I)+VX(I):Y=TY(I)+VY(I)
332 PC=PEEK(VR+X+Y*FT):IF PC=28 THEN 400
335 IF PC>34 AND PC<39 THEN PC=TC(PC-35)
340 POKE VR+TX(I)+TY(I)*FT,TC(I):POKE VR
+X+Y*FT,35+I:TC(I)=PC:TX(I)=X:TY(I)=Y
350 I=I+1:IF I<4 THEN 270
360 GOTO 100
400 POKE VR+MX+MY*FT,42:FOR I=0 TO 2000:
NEXT
410 LE=LE-1:IF LE>0 THEN 1010
420 PRINT"QQQQQ     GAME OVER !!":PRINT
"Q  YOUR SCORE IS"SC:END
500 SC=SC+10:CR=CR-1:IF CR=0 THEN RO=RO+
1:GOTO 1010
510 PRINT"SQQ"RIGHT$("     "+STR$(SC),5):
GOTO 200
1000 VR=1024:FT=40:LE=3:RO=1:SC=0
1010 MX=19:MY=22:HC=32:CR=4
1020 FOR I=0 TO 3:TX(I)=13+I*3:TY(I)=2+I
*4:TC(I)=32:NEXT
1500 PRINT"Y";:FOR I=0 TO 5:PRINT"QQQ"SP
C(10);:FOR J=0 TO 19:PRINT"Z ";
1510 NEXT:PRINT:NEXT
1520 PRINT"SQQ":FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO
3:PRINTSPC(12+I*3+(I>2)*9)"CH"SPC(9)"H"
1530 NEXT:NEXT:PRINT"QQQQ"SPC(20)" ":PRI
NT"SQQQQQQQ"SPC(20)" "
1540 PRINT"S":FOR I=0 TO 3:PRINT SPC(25
-I*4)"QQQX":NEXT
1580 PRINT"SQSCORE"RIGHT$("     "+S
TR$(SC),5)"QQROUND";
1590 PRINT RIGHT$(" "+STR$(RO),3)"QQ
LEFTQ"LE
1600 GOTO100
```


★ＢＡＳＩＣをやさしく教えてくれる影さんのようなお兄さんを募集中です。（千葉県佐倉市・宗像直美16才）…
【**編集長**：影くん！君の就職先が決まったぞ!!**影**：イヤダ！ 編集部以外は……は，はい!!行かせてください!!】



MULTI 8用

PENGUIN

岩見　竜作

このプログラムは，ベーマガ83年の5月号の「ペンギンの国を守れゲーム」を移植したものです。くせになるような音楽をと，少しこってみました。

このゲームは，ペンギンを動かしてエイリアンを海に落とすものです。ペンギンは海に落ちると，穴の下に出てきます。エイリアンは穴に落ちるのですが，ときたま海に落ちることもあります。キーは[8]で上，[2]で下，[4]で左に，[6]で右に移動します。また，1500点ごとにボーナスが入り，ペンギンが1匹増えます。

プログラムは，特に変ったことはしていません。ただ，REMがあまり入っていないので，見にくくなってしまいました。プログラムの技術が未熟なため，おかしな所があるかもしれませんが，笑って許してください。ペンギンやエイリアンが海に落ちたかを調べるのにキャラクタの四隅をチェックしているので，プログラムが長くなってしまいました。

参考　'83ベーマガ5月号「ペンギンの国を守れゲーム」

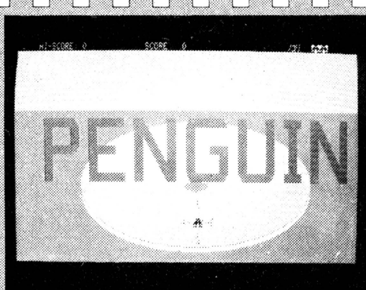
CHECKER FLAG

Dr.D：30行のDEFFNE(X，Y)＝POINT(X，Y)というのは，よくないな。POINT関数を，わざわざユーザー関数で定義しなおす必要はないんだから。作者はPOINTよりもFNEのほうが入力が楽だから，このようにしたと思うが，ファンクション・キーに定義すればよいことだからな。

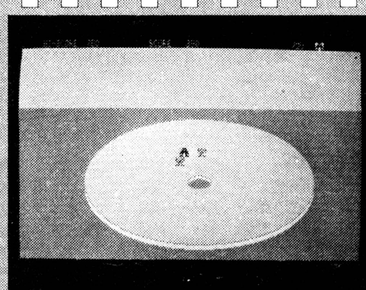


評…ズズズーッ、よ、よだれがでない！(影)

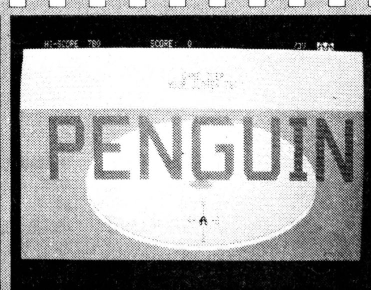
福岡市　藤井　剣



《写真1》タイトル画面。[S]でスタートです



《写真2》うまく移動して穴にエイリアンを落とします



《写真3》ゲーム・オーバーの画面

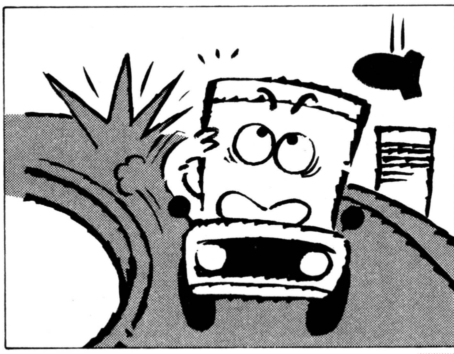
★本屋で「DEMPAコーナーを作ってよ」と言ったら，今日ラ製・マイコン・ベーマガなどの場所に「DEMPAコーナー」というふだがたててあった。(静岡県富士市・**ポン太12才**)……**【販売課長：どこの書店さんですか？】**

```
0 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:COLOR2,7,0:CLS3:GOSUB560
20 CLEAR52:DEFINTA-Z:DIMA(25),B(25),X(1),Y(1),W(1),Z(1)
30 DEFFNE(X,Y)=POINT(X,Y):RESTORE:A=2:PLAY"L8T150V10"
40 REM ***** ﾍﾟﾝｷﾞﾝ ﾉ DATA ﾖﾐｺﾐ *****
50 FORI=0TO25:READA(I):NEXT
60 DATA 16,8,8184,0,8184,20466,0,20466,-28687,0,-28687,960,0,960,-32383,0
70 DATA -32383,-13261,0,-13261,-12301,0,-12301,-16381,0,-16381
80 REM ***** ｴｲﾘｱﾝ ﾉ DATA ﾖﾐｺﾐ *****
90 FORI=0TO25:READB(I):NEXT:GOSUB640
100 DATA 16,8,-18019,-14749,14748,-26215,-6553,6552,-16381,-1,0,15420,-15421
110 DATA 15420,960,-961,960,-16391,-16377,16376,-24591,24590,-24591
120 DATA -32767,32766,-32767
130 REM *** ﾒｲﾝ ***
140 X=315:Y=100:X(0)=280:X(1)=340:Y(0)=150:Y(1)=Y(0):GOSUB540:GOSUB520
150 GOSUB610:LOCATE38,14:COLOR2:PRINT"READY"
160 PLAY"O4EC4DGEFGE4G4FEDC4":PLAY"R":LOCATE38,14:PRINT"      "
170 COLOR6:D$=INKEY$:IFD$=""THEN220ELSED=ASC(D$)
180 IFD=50THENY=Y+7:GOTO220
190 IFD=52THENX=X-14:GOTO220
200 IFD=54THENX=X+14:GOTO220
210 IFD=56THENY=Y-7
220 M=0:E=FNE(X,Y):IFE=1OR E=7THENM=1
230 E=FNE(X+16,Y):IFE=1OR E=7THENM=1
240 E=FNE(X,Y+8):IFE=1OR E=7THENM=1
250 E=FNE(X+16,Y+8):IFE=1OR E=7THENM=1
260 IFM=1THENX=315:Y=140
270 FORI=0TO1:X(I)=X(I)+SGN(X-X(I))*14:Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I))*7
280 M=0:E=FNE(X(I),Y(I)):IFE=7ORE=1THENM=1
290 E=FNE(X(I)+16,Y(I)):IFE=7ORE=1THENM=1
300 E=FNE(X(I),Y(I)+8):IFE=7ORE=1THENM=1
310 E=FNE(X(I)+16,Y(I)+8):IFE=7ORE=1THENM=1
320 IFM=1THENPLAY"O4F16G16":S=S+90+INT(RND(1)*3)*10ELSE370
330 IFS>=LTHENA=A+1:PLAY"O5CDEC16EG4":PLAY"R":S=S+630:L=L+1500
340 GOSUB610
350 X(I)=RND(1)*241+190:Y(I)=RND(1)*71+90
360 IFX(I)>280ANDX(I)<345ANDY(I)>110ANDY(I)<140THEN350
370 NEXT:GOSUB520:M=0:FORI=0TO1
380 IFX(I)>=XANDX(I)<=X+15ANDY(I)>=YANDY(I)<=Y+8THENM=1:GOTO420
390 IFX(I)+15>=XANDX(I)+15<=X+15ANDY(I)>=YANDY(I)<=Y+8THENM=1:GOTO420
400 IFX(I)>=XANDX(I)<=X+15ANDY(I)+7>=YANDY(I)+7<=Y+8THENM=1:GOTO420
410 IFX(I)+15>=XANDX(I)+15<=X+15ANDY(I)+7>=YANDY(I)+7<=Y+8THENM=1
420 NEXT:IFM=0THEN170
430 PLAY"O2BAGFE4C4":PLAY"R":FORI=0TO900:NEXT:A=A-1:IFA<0THEN460
440 LINE(W,Z)-(W+16,Z+8),5,BF:FORJ=0TO1:LINE(W(J),Z(J))-(W(J)+16,Z(J)+8),5,BF
450 NEXT:GOTO140
460 PLAY"R4":PLAY"O4CDEDCGEGDCDEC2":LOCATE36,4:COLOR2:PRINT"GAME OVER":PLAY"R"
470 LOCATE33,5:PRINT"YOUR SCORE=";S;:FORI=0TO3000:NEXT:A=2:L=3000
480 IFS>HITHENHI=S:S=0ELSES=0
490 LINE(W,Z)-(W+16,Z+8),5,BF:FORJ=0TO1:LINE(W(J),Z(J))-(W(J)+16,Z(J)+8),5,BF
500 NEXT:LOCATE35,0:PRINT"          "
510 RESTORE650:GOSUB640:GOTO130
520 LINE(W,Z)-(W+16,Z+8),5,BF:FORJ=0TO1:LINE(W(J),Z(J))-(W(J)+16,Z(J)+8),5,BF
530 NEXT:PUT@(X,Y),A,PSET:FORJ=0TO1:PUT@(X(J),Y(J)),B,PSET:NEXT
540 W=X:Z=Y:W(0)=X(0):W(1)=X(1):Z(0)=Y(0):Z(1)=Y(1):RETURN
550 REM *** ｶﾞﾒﾝ ***
560 CIRCLE(320,135),200,1,,,.28:PAINT(320,150),5,1:CIRCLE(320,133),20,1,,,.28
570 CIRCLE(320,130),200,3,,,.28:CIRCLE(320,130),20,3,,,.28:PAINT(320,150),5,3
580 CIRCLE(320,130),200,1,,,.28:LINE (0,65)-(639,65),1:PAINT (320,199),1
590 LINE(0,8)-(639,64),5,BF:CIRCLE(320,130),20,1,,,.28:PAINT(320,130),1
600 PAINT(320,125),7,1:PAINT(320,187),7,1:RETURN
610 LOCATE5,0:COLOR6:PRINT"HI-SCORE:";HI:LOCATE29,0:PRINT"SCORE: ";S
620 LOCATE60,0:PRINT"ﾉｺﾘ":LINE(510,0)-(570,7),0,BF:IFA=0THENRETURN
630 LINE(510,0)-(585,7),0,BF:FORJ=1TOA:PUT@(510+J*15,0),A,PSET:NEXT:RETURN
640 FORI=9TO15:READZ$:LOCATE7,I:PRINTZ$;:NEXT
650 DATA"
660 DATA"
670 DATA"
680 DATA"
690 DATA"
700 DATA"
710 DATA"
```



```
720 PUT(316,160),A,PSET:A=2:GOSUB610:COLOR2
730 LOCATE40,18:PRINT"8":LOCATE40,19:PRINT"|":LOCATE40,21:PRINT"|"
740 LOCATE40,22:PRINT"2":LOCATE37,20:PRINT"4-    -6";:LOCATE67,24
750 PRINT"[PUSH S KEY]";:L=1500
760 IFINKEY$="S"THENCLS:LINE(316,160)-(332,168),5,BF:RETURNELSE760
```


★K君は自分のプログラムがベーマガに載ったと毎日いばりにきます。へん！ベーマガぐらい僕だって載ったるわい!!(静岡県浜松市・LUM)……【**影**：そうだ，載ったぞ！いばれいばれ!!**編集長**：ちょっと静かにせい!!】



MZ-80K/1200/700(S-BASIC)用

DOKI DOKI DRIVE

フラワー・ダンシング

内　容

あなたは，車にのってＤＲＩＶＥに出かけます。途中ダイナマイトが落ちてきます。あなたは，ダイナマイトを拾わないと，死んでしまいます。

遊びかた

1で左の手，3で右の手，2でミサイルが出ます。タイミングよく，ダイナマイトやチェリーを拾ってください。

ダイナマイトは，火のついているところをうまくつかまないと爆発します。それと，いちばん下まで行っても爆発します。

ミサイルを撃ってＦＵＥＬを増やしてください。ＢＯＭＢを撃つと，車が爆発します。♡♡♡♡を撃つと，ＦＵＥＬが減ります。ＦＵＥＬが0になると，車が爆発します。

CHECKER FLAG

Dr.D：2802～2803行は，もっと簡単にできるぞ。

編：2802　ＩＦ（Ｈ＝０）＊（Ｙ＞18）＊（Ｍ＞２）＊（Ｍ＜７）ＴＨＥＮ　9020ですね。

Dr.D：あたり！　ＹとＭは整数だから，それでＯＫだ。2803行も同様だよ。

影：かんたん，かんたん，感嘆!!

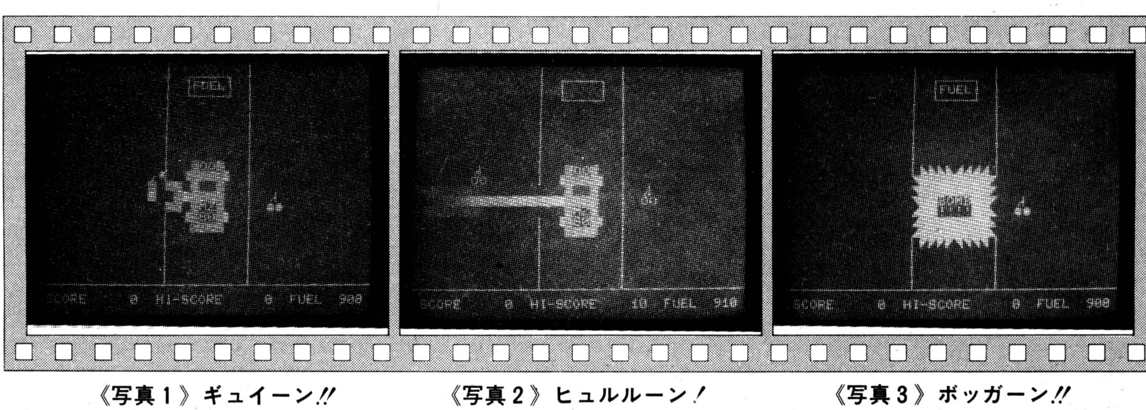
一同：シャレるな!!



評…ちょっと過激すぎやしない？（編）

兵庫県明石市　堀 健一

MZ-1200/700



《写真1》ギュイーン!!　ダ，ダイナマイトだー!!

《写真2》ヒュルルーン！　あらら……

《写真3》ボッガーン!!

★皆さんを笑わす自信がないのでものまねをします。アッポォーポォッポッポッポー。（三重県南郡・楠本健人15才）……【編：おっ，ＳＬのものまねですね。影：ちがうよハトさ！Dr.D：馬場さんじゃないかね？影：アポー！】

```
10 V=53248:S=0:F=1000:T=4514:K=23:H=0
15 DIMCR$(7):TEMPO7
20 PRINT"■"
30 FORY=0TO21:POKEV+15+Y*40,113:POKEV+24+Y*40,61:NEXT
40 FORX=0TO39:POKEV+X+22*40,112:NEXT
100 C$="%oc■■■■■■ ■■■■■ ■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■MZ■■■■■■ ■■80■ ■■■■■■■■■■"
101 C1$="■ ■■■■ ■■ ■■■■■■ ■■ ":C2$=" ■■■■■ ■■ ■■■■■■ ■■ "
102 C3$="┌────┐■■■■■■■|    |■■■■■■■└────┘"
103 CR$(1)="  ■■■┘ ■■■●●":CR$(2)="  ■■■┘ ■■■oo"
104 CR$(3)="  ■■■■ ┌■■■■ ■*■■■■ ■ "
105 CR$(4)="  ■■■■ ┌*■■■■ ■ ■■■■ ■ "
106 CR$(5)="  ■■■┌ ■■■■*■ ■■■■ ■ "
107 CR$(6)="  ■■■+┐ ■■■■ ■ ■■■■ ■ "
108 CR$(7)="  ■■■■ * ■■■■ ■ ■■■■ ■ "
110 C6$="  ■■■■  ■■■■  ■■■■  "
1520 CURSOR18,10:PRINT;C$
1530 CURSOR17,1:PRINT;C3$
1535 Y=2:Y1=0
1540 GOSUB7000:GOSUB7100
1545 IF((M=3)*(M1=5))+((M=5)*(M1=3))+((M=4)*(M1=6))+((M=6)+(M1=4))THEN1540
1550 IF(R+1=R1)+(R1+1=R)THENGOSUB7000
1560 IFR=R1THENGOSUB7000
1600 CURSORR,Y:PRINT;CR$(M)
1605 CURSORR1,Y1:PRINT;CR$(M1)
1607 MUSIC"F0"
1610 P=RND(1):IF(P<.4)*(P>=.05)THENGOSUB3000
1615 IF(P>=.4)*(P<.6)THENGOSUB3010
1617 IFP<.05THENGOSUB3020
1620 IFP>.7THENCURSOR17,1:PRINT;C3$
1635 CURSOR35,K:PRINTRIGHT$("    "+RIGHT$(STR$(F),LEN(STR$(F))),4)
1650 CURSOR14,K:PRINT"HI-SCORE"
1652 CURSOR30,K:PRINT"FUEL"
1655 CURSOR1,K:PRINT"SCORE"
1660 F=F-10:CURSOR7,K:PRINTRIGHT$("     "+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))),5)
1665 CURSORK,K:PRINTRIGHT$("     "+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR$(HI))),5)
1770 IFF<=0THEN8000
1800 GETS$:H=0
1900 IFS$="1"THEN5020
1910 IFS$="3"THEN5000
1920 IFS$="2"THEN5200
1940 IFS$=""THENGOTO2800
1950 GETS$:GOTO1920
2800 Y=Y+1:Y1=Y1+1
2802 IF(H=0)*(Y>=19)*((M=3)+(M=4)+(M=5)+(M=6))THEN9020
2803 IF(H=0)*(Y1>=19)*((M1=3)+(M1=4)+(M1=5)+(M1=6))THEN9020
2805 IFY>=19THENCURSORR,18:PRINT;C6$:Y=0:GOSUB7000:GOTO1550
2810 IFY1>=19THENCURSORR1,18:PRINT;C6$:Y1=0:GOSUB7100:GOTO1550
2850 GOTO1550
3000 CURSOR18,2:PRINT"FUEL":RETURN
3010 CURSOR18,2:PRINT"♥♥♥♥":RETURN
3020 CURSOR18,2:PRINT"BOMB":RETURN
5000 L=3:I=0:O1=0:O=0
5001 FORX=22TO36:CURSORX,13:PRINT"■";C1$:P=PEEK(V+X+L+13*40):H=0:N=1
5002 P1=PEEK(V+X+4+13*40):IFP=71THEN6000
5003 IFP=72THEN5500
5004 IFP=107THEN5700
5005 IFP=67THENH=1:O=1:MX=6:I=10
5006 IFP=90THENH=1:MX=6:I=11
5007 IFH=1THEN5012
5010 NEXT
5012 FORXR=X-1TO22STEP-1:CURSORXR,13:PRINT"■";C1$
5013 IFH=1THENCURSORXR+3,11-O:PRINT;CR$(MX):CURSORXR+5,12+O1:PRINT" ■■ ■■ "
5014 NEXT:IFI<>0THENG=13:GOTO9000
5017 IFH=1THENFORJ=10TO1STEP-1:POKET,J:USR(68):NEXTJ:USR(71)
5018 CURSOR25,12:PRINT;C6$
5019 S=S-10:F=F-50:GOTO1950
5020 L=-1:O=0:I=0:O1=0
5021 FORX=15TO1STEP-1:CURSORX,13:PRINT;C2$;"■■■":P=PEEK(V+X+L+13*40):H=0:N=2
5022 P1=PEEK(V+X-2+13*40):IFP=107THEN5700
5023 IFP=72THEN5500
5024 IFP=71THEN6000
5025 IFP=67THENH=1:O=1:MX=4:I=10
5026 IFP=90THENH=1:MX=4:I=11
5027 IFH=1THEN5030
5029 NEXT
5030 FORXL=X+1TO15:CURSORXL,13:PRINT;C2$;"■■■"
5040 IFH=1THENCURSORXL-2,11-O:PRINT;CR$(MX):CURSORXL-3,12+O1:PRINT" ■■ ■■ "
5045 NEXT:IFI<>0THENG=0:GOTO8500
5050 IFH=1THENFORJ=10TO1STEP-1:POKET,J:USR(68):NEXT:USR(71)
5055 CURSOR12,12:PRINTC6$
5060 S=S-10:F=F-50:GOTO1950
5200 FORX=8TO4STEP-1:CURSOR20,X:PRINT"| ■■ ":P=PEEK(V+20+(X-2)*40)
5210 IFP=83THENGOTO6200
5215 IFP=5THENGOTO6100
5217 IFP=13THENGOTO9020
5220 NEXT:CURSOR20,0:PRINT"  ":CURSOR20,4:PRINT"  ":GOTO1940
5500 MUSIC"B0":S=S+30:F=F+50
5510 H=1
5520 IF(X+L=R1+1)*(X+L=R+1)THEN5800
5540 IFX+L=RTHENMX=M:Y=18:GOTO5600
5550 IFX+L=R+1THENMX=M:Y=18:GOTO5600
5555 IFX+L=R1THENMX=M1:Y1=18:GOTO5600
5560 IFX+L=R1+1THENMX=M1:Y1=18:GOTO5600
5570 GOTO5510
5600 ONNGOTO5007,5027
5700 IF(P1=76)+(P1=75)THENO=-1:O1=1
5710 FORJ=10TO5STEP-1:POKET,J:USR(68):MUSIC"_C1":NEXT:USR(71):F=F+80:S=S+110
5750 GOTO5510
5800 IFY=11THEN5540
5810 IFY1=11GOTO5555
6000 MUSIC"C0":S=S+60:F=F+50
6010 GOTO5510
6100 MUSIC"‾B1":X=0:F=F+80:GOTO5220
6200 MUSIC"_C1":X=0:F=F-200
6210 GOTO5215
7000 GOSUB7500
7020 R=INT(RND(1)*10)+A1
7030 M=INT(RND(1)*4)+1:GOTO7200
7100 R1=INT(RND(2)*10)+A2
7120 M1=INT(RND(2)*4)+1:GOTO7300
7200 IF(M=3)*(R>25)THENM=5
7210 IF(M=4)*(R>25)THENM=6
7220 RETURN
7300 IF(M1=3)*(R1>25)THENM1=5
7310 IF(M1=4)*(R1>25)THENM1=6
7320 RETURN
7500 A=RND(1):IFA<.5THENA1=1:A2=26:RETURN
7510 A1=26:A2=1:RETURN
8000 CURSOR18,5:PRINT"GAME■■■■■OVER"
8010 CURSOR18,8:PRINT"TRY?"
8015 IFS>HITHENHI=S
8020 GETA$:IFA$="Y"THEN10
8030 IFA$="N"THENPRINT"■":END
8040 GOTO8020
8500 CURSOR13,I:PRINT;CR$(4):MUSIC"_C6":CURSOR13,I:PRINT;CR$(7)
8550 CURSOR13,I:PRINT;CR$(7)
8600 GOTO9010
9000 CURSOR25,I:PRINT;CR$(6):MUSIC"_C6":CURSOR26,I:PRINT;CR$(7)
9005 CURSOR26,I:PRINT;CR$(7)
9010 MUSIC"_C6"
9020 CURSOR16,10:PRINT"▙▙▙▙▟▟▟▟"
9030 FORR=1TO3:CURSOR15,10+R:PRINT"▜■■■■■■■■▛":NEXT
9040 FORR=1TO3:CURSOR15,13+R:PRINT"▟■■■■■■■■▙":NEXT
9050 CURSOR16,17:PRINT"▛▛▛▛▜▜▜▜"
9060 CURSOR18,13:PRINT"BOMB■■■■■!!!!"
9065 CURSOR12+G,I+1:PRINT;C6$
9070 FORJ=1TO255:POKET,J:USR(68):NEXT:USR(71)
9080 GOTO8000
```


★ おわび えーっオホン!!都合により今月の永吉君のＯＦ出演は休ませていただきます。（栃木県佐野市・**永吉国数 13才**）……【**編**：かってに出演をとり消さないでよ，まったく！**影**：では，私も一。**一同**：サ・イ・ナ・ラ！】



MZ-80K/1200/700(S-BASIC)用

3Dサッカー（ペナルティ・キック編）

伊奈　隆広

このプログラムは，私がMZ－80K2を購入し，1年目にして初めて作ったものです。半年前に覚えたBASICを思いだして作ったので，変数がめちゃめちゃになってしまいました。

ストーリー

1984年，とうとう「ベーマガ」か「月刊マイコン」か，どちらか一方しか発刊できないという事になった。そして，それを決めるために，なんとサッカーのペナルティ・キックで決めることになったのです。

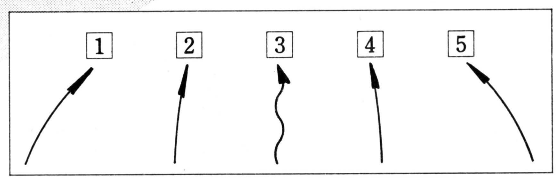
そして，そこには練習相手の小学生と高校生がいたのです(ひどいストーリーだ！)。

GAMEのしかた

まず，対戦相手を[1]～[3]のキーで決めます。そして，ゴール・ポストの上に，風の向きがでます。でていない時は，無風状態です。

その風を考えながら，**第1表**のキーを押します。

《第1表》キー操作



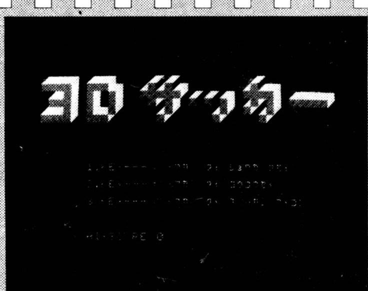
風が←の時に[5]のキーを押すと，ほとんどゴールには入りません。ゲームの内容は，最初に10個のボールが与えられて，入った数だけつぎの面に残ります。また5，10，20面目に，ボールが増えます。ボーナスは，1面終わるごとに50点です。

改　造

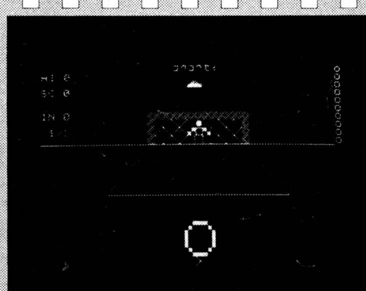
ボールの曲がりぐあいは，160行～180行目のQの値を大きくすれば右に曲がり，小さく（4まで）すれば左に曲がります。

風力は，502，508行目の最後の定数を大きくします。

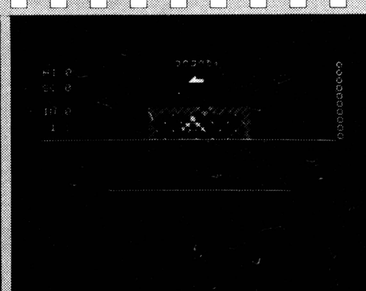
ボールの数は，45行目のBの値です。



《写真1》タイトル。編くん，ガンバローゼ!!



《写真2》け，けってもいいですか？緊張の一瞬です



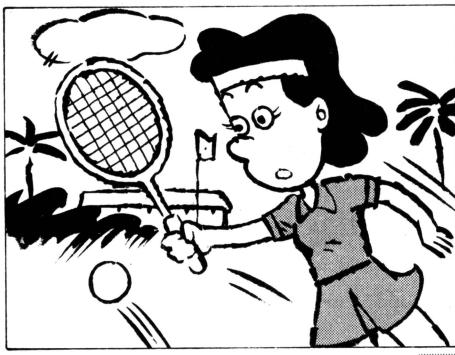
《写真3》ボカッ!!入りますようにー

★あけましておめでとう!!みなさんガンバッテください。I LOVE BASIC MAGAZINE!!（奈良県橿原市・**高瀬浩史13才**）……【**編**：おめでとうございます。うれしいナー，早めの年賀状は編集するのに助かります。】

```
1 REM
2 REM
3 REM      3D ﾍﾟﾅﾙﾃｨｰ ｷｯｸ (58,3,23)
4 REM        BY.TAKAHIRO,INA
5 REM
6 REM
45 B=10:SC=0:J=0
50 PRINT"●"
60 PRINT"
"
62 PRINT"
"
64 PRINT"
"
66 PRINT"
"
68 PRINT"
"
70 PRINT"
"
75 CURSOR6,12:PRINT"1.KEY---ﾍﾞ-ﾏｶﾞ  ﾀｲ ｼｮｳｶﾞｸｾｲ"
80 CURSOR6,14:PRINT"2.KEY---ﾍﾞ-ﾏｶﾞ  ﾀｲ ｺｳｺｳｾｲ"
81 CURSOR6,16:PRINT"3.KEY---ﾍﾞ-ﾏｶﾞ  ﾀｲ ｹﾞｯｶﾝ ﾏｲｺﾝ"
82 CURSOR6,20:PRINT"HI-SCORE";HI
84 GETA$
85 IFA$="1"THENG=8:GOTO90
86 IFA$="2"THENG=6:GOTO90
87 IFA$="3"THENG=3:GOTO90
89 GOTO84
90 PRINT"●";:J=J+1:C=0
91 IFJ=5THENB=B+5
92 IFJ=10THENB=B+10
93 IFJ=20THENB=B+20
94 IFB>23THENB=23
95 FORA=1TOB
96 CURSOR38,C:PRINT"o"
97 C=C+1
98 NEXT A
99 D=0:V=0
100 GOSUB910
105 CURSOR0,1:PRINT"HI";HI
110 CURSOR0,3:PRINT"SC";SC
112 CURSOR0,6:PRINT"IN";D
114 CURSOR0,8:PRINTJ;"ﾒﾝ"
116 CURSOR20,23:PRINT"X"
117 X=19:W=20
118 CURSORW,7:PRINT"●    ||"
119 CURSOR19,19:PRINT"
"
120 IFG=8THENCURSOR16,0:PRINT"ｼｮｳｶﾞｸｾｲ"
122 IFG=6THENCURSOR17,0:PRINT"ｺｳｺｳｾｲ"
124 IFG=3THENCURSOR15,0:PRINT"ｹﾞｯｶﾝ ﾏｲｺﾝ"
125 MUSIC"B1B1"
130 GETA$
140 A=RND(1)*5
145 IFA<2THENGOSUB1000
160 IFA$="1"THENMUSIC"BG":Q=17:GOTO500
165 IFA$="2"THENMUSIC"BG":Q=13:GOTO500
170 IFA$="3"THENMUSIC"BG":Q=11:GOTO500
175 IFA$="4"THENMUSIC"BG":Q=9:GOTO500
180 IFA$="5"THENMUSIC"BG":Q=6:GOTO500
185 GOTO130
190 CURSOR19,19:PRINT"
"
193 FORT=0TO50:NEXTT
195 CURSOR19,19:PRINT"
"
200 CURSORX,12:PRINT"
"
READY
LIST200-500
200 CURSORX,12:PRINT"
"
203 FORT=0TO50:NEXTT
205 CURSORX,12:PRINT"
":RETURN
240 CURSORX,Y3:PRINT"
"
```

```
243 FORT=0TO50:NEXTT
245 CURSORX,Y3:PRINT"      ":RETURN
270 CURSORX,Y4:PRINT"o"
273 FORT=0TO50:NEXTT
275 CURSORX,Y4:PRINT"  ":RETURN
320 CURSORX,Y5:PRINT"."
323 FORT=0TO50:NEXTT
325 CURSORX,Y5:PRINT" ":RETURN
500 X=19
501 FORI=0TO9
502 IFM=0THENQ=Q+1
503 IFQ>12GOTO508
506 H=RND(1)*3
507 IFH<1GOTO509
508 IFM=2THENQ=Q-1
509 A=RND(1)*Q
510 IFA>4THENX=X+1
515 IFA<4THENX=X-1
525 IFI=0THENGOSUB190
530 IFI=1THENGOSUB200
535 IFI=2THENY3=9:GOSUB240
540 IFI=3THENY3=7:GOSUB240
545 IFI=4THENY3=5:GOSUB240
550 IFI=5THENY4=3:GOSUB270
555 IFI=6THENY4=4:GOSUB270
560 IFI=7THENY4=5:GOSUB270
565 IFI=8THENY4=6:GOSUB270
570 IFI=9THENY5=8:GOSUB320:GOTO650
580 L=RND(1)*G
590 IFL>3GOTO800
600 IFA>4THENW=W+1
610 IFA<4THENW=W-1
620 GOTO800
650 IFW=XTHENMUSIC"C":GOTO800
660 IF15=<XTHENIF25>=XTHENMUSIC"A G B"
:GOTO700
680 MUSIC"D":GOTO800
700 SC=SC+10
705 D=D+1
800 GOSUB910
810 CURSORW,7:PRINT"●    ||"
820 IFI=9THENCURSORW,7:PRINT"
"
830 NEXTI
835 V=V+1
840 E=B-V
850 CURSOR38,E:PRINT" "
890 IFB=VTHENIFD=0GOTO1100
895 IFB=VTHENB=D:SC=SC+50:GOTO90
900 GOTO100
910 CURSOR10,6:PRINT"
"
915 CURSOR10,7:PRINT"
"
920 CURSOR10,8:PRINT"
"
925 CURSOR10,9:PRINT"
"
930 PRINT"
"
935 PRINT"         /                  \"
940 PRINT"        /                    \
"
945 PRINT"       /
\"
950 PRINT"      /
\"
955 PRINT"     /
\"
960 PRINT"
":RETURN
1000 REM--ｶｾﾞ--
1020 M=INT(RND(1)*3)
1040 IFM=0THENCURSOR19,2:PRINT""
1050 IFM=1THENCURSOR19,2:PRINT""
1060 IFM=2THENCURSOR19,2:PRINT""
1080 RETURN
1100 IFSC>HITHENHI=SC
1110 CURSOR18,22:PRINT"(Y/N)"
1120 GETA$:IFA$=""GOTO1120
1130 IFA$="N"THENEND
1140 GOTO45
```


★青春とはなんだ！仕事をさぼって寝ることか？…あなたに聞いてるんですよ，影さん!!（愛知県豊田市・**阪野喜之15才**）……**【影：**青春？忘れたネ！はるか昔のことさ。どうだカッコイイだろー。ん？帰って寝た方がいいって!?**】**



MZ-700(Hu-BASIC)用

スーパー・テニス・ゲーム

川村　清光

ＭＺ－700を買って，はや三か月。やっとできたゲームがテニス・ゲームです。

私は，まだマシン語だのＰＯＫＥだのの使いかたがわからないため，すべてをＢＡＳＩＣで作りました(けっこうスピードがある)。大した事はないゲームですが，２週間もかかってしまいました。

ゲームの説明

ＲＵＮ[ＣＲ]すると，ボールのスピード？と聞いてくるので，０～３ぐらいの数を入れてください。数字を入れなくても，[ＣＲ]で動きます（０を入れた時と同じスピードです)。

１ゲーム３セットで，２セット取ると勝ちです。ＭＺは強いですからガンバッテくださいね。

KEYの説明

スペースＫＥＹで，ボールを打ってください。カーソル・キーで，左右に移動できます。また，自分からはサーブできません。

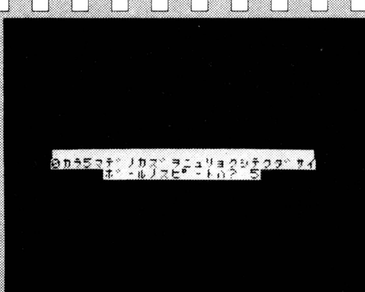
CHECKER FLAG

Dr.D：ん？ テニス・ゲームか。この手のゲームは，ＬＯＣＡＴＥとＰＲＩＮＴ文よりもＰＯＫＥ文のほうが速いぞ。ＰＯＫＥ文はＶ－ＲＡＭにキャラクタ・コードを書き込むだけで表示できるという利点がある。しかし，初期設定等をあやまると暴走になりかねない。これからはＰＯＫＥ文を使うようにしたまえ。いいかな？

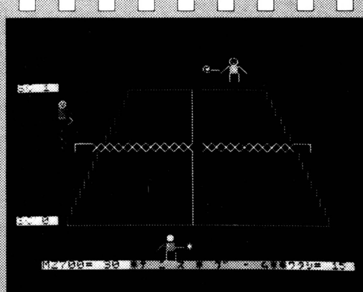
影：いいとも!!

《第１表》変数表

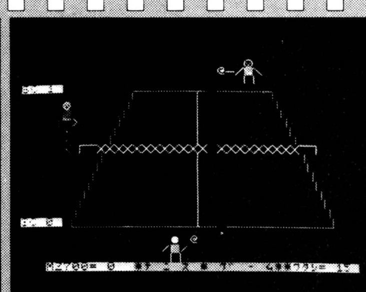
Ｘ, Ｙ	ＭＺの移動用	Ｍ	ＭＺの得点
		Ｂ	プレーヤーの得点
ＡＹ	ボールの位置	ＳＣ	ＭＺ何セットか
ＢＸ, ＢＹ	プレーヤー	Ｓ	プレーヤー 〃



《写真１》ボールの速度を聞いてきます



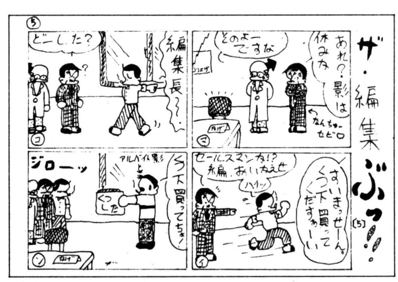
《写真２》ピッ！　左右に移動してー



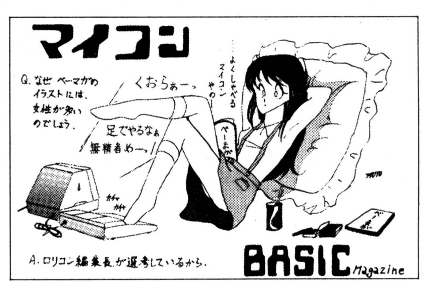
《写真３》パシッ！　どうだ，みごとに打ち返したぞ

★みんな聞いてくれ！ＳＣ－3000のＳＣはセガコンピュータの略で，埼玉コンプレックスじゃあないんだ!!（神奈川県横浜市・**村中隆志13才**）……【**編**：ギャハハ!!…しまった，編集部には約２名の埼玉県人が……イテテッ!!】

```
100 CLS:CLEAR
110 X=15:Y=1:AY=2:BX=20:BY=21
120 COLOR0,5:LOCATE5,8:PRINT"┌────────────────────┘"
130 COLOR0,5:LOCATE5,9:PRINT"0カラ5マデ ノカズ
ヲニュリョクシテクダ サイ"
140 COLOR0,5:LOCATE10,10:INPUT"ボ-ルノスピ-
ドハ";N
150 COLOR4,0:LOCATE5,8:PRINT"
"
160 COLOR4,0:LOCATE5,9:PRINT"
"
170 COLOR4,0:LOCATE5,5:PRINTCHR$(103)"■
■ ■\■ >"
180 COLOR2,0:LOCATE4,7:PRINT"|‾■X■X■X
"
190 COLOR0,4:LOCATE1,23:PRINT"■■■■■■■■■■■■
■**テ ニ ス * ゲ - ム**■■■■■■■■■■"
200 '*********** イチヲ キメル ****************
210       LABEL  "MZ700"
220 AX=INT(RND(1)* 9)+16
230 '********** ハンテイ ********************
240 IF B>=45THEN B=0:M=0:S=S+1
250 IF M>=45THEN M=0:B=0:SC=SC+1
260 COLOR0,6:LOCATE30,23:PRINT"ワタシ=";B
270 LOCATE3 ,23:PRINT"MZ700=";M
280 COLOR0,5:LOCATE0,3:PRINT"SC";SC
290 LOCATE0,18PRINT"SC";S
300 IF(S>=2)AND(SC<=1)THEN LOCATE0,19:PR
INT"ワタシノカチ":FORI=1TO10:MUSIC"A0C0+B0":NE
XT:GOTO1020
310 IF(S<=1)AND(SC>=2)THEN LOCATE0,4: PR
INT"MZ-ノカチ":FORI=1TO10:MUSIC"+C0A0-C0":N
EXT:GOTO1020
320 '*********** ワクヲ カク *****************
330 COLOR4,0:LOCATE12, 4:PRINT"|
|"
340 LOCATE12, 5:PRINT"|                |"
350 LOCATE12, 6:PRINT"|                |"
360 LOCATE11, 7:PRINT"|
|"
370 LOCATE11, 8:PRINT"|
|"
380 LOCATE10, 9:PRINT"|
|"
390 LOCATE10,10:PRINT"|
|"
400 LOCATE 9,11:PRINT"|
|"
410 LOCATE 9,12:PRINT"|
|"
420 LOCATE 8,13:PRINT"|
|"
430 LOCATE 8,14:PRINT"|
|"
440 LOCATE 7,15:PRINT"|
|"
450 LOCATE 7,16:PRINT"|
|"
460 LOCATE 6,17:PRINT"|
|"
470 LOCATE 6,18:PRINT"|
|"
480 '************* キエタ ワクヲカク ************
490       LABEL"ワクヒキ"
500 COLOR4,0:LOCATE12, 3:PRINT" ────────
"
510 COLOR6,0:LOCATE20,3:PRINT STRING$(15
,"■ |")
520 LOCATE7,10:COLOR3,0:PRINT"┌‾XXXXXXX
XXXXXXXXXXXXX‾‾┘"
530 COLOR4,0:LOCATE 6,19:PRINT"────────
"
540 '************ MZ-700 イチギメ ***********
550 AY=1:COLOR5,0
560 LOCATEX,Y:PRINT"  ■ ■    ■  "
570    X=AX
580 LOCATEX,Y:PRINT"@-■"CHR$(104)"■/■
\■ |"
590 LOCATEAX,AY+1:PRINT" "
600 '-------------------------------------
610    LABEL "ウッ"
620 AY=AY+1
630 IFAY=3THENR%=RND:IFR%=0THENAX=AX-1EL
SEAX=AX+1
640 IFAY=13THENMUSIC"+C0":P%=RND:IFP%=0T
HENAX=AX+1ELSEAX=AX-1
650 LOCATEAX,AY:PRINT"."
660 FORI=1TON*10:NEXT
670    GOSUB880 '***** KEY ノ ソウサ *****
680 B$=CHARACTER$(AX,AY)
690 LOCATEBX+2,BY:PRINT" ■ "
700 IFB$="@"THEN"ウチカエス"
710 LOCATEBX,BY:PRINT"/■●■■-*■ |"
720 LOCATEAX,AY:PRINT" "
730 IFAY> 21THEN GOSUB750: "MZ700" ELSE
"ウッ"
740 '-------------------------------------
750 M=M+15:MUSIC"+A0-C0+C2"
760 RETURN
770 '-------------------------------------
780    LABEL"ウチカエス"
790 AY=AY-1
800 LOCATEAX,AY:PRINT"."
810  FORI=1TO20      :NEXT
820 LOCATEAX,AY:PRINT" "
830    GOSUB950  '***** KEY ノ ソウサ*****
840 IFAY=7THENMUSIC"+C0": P%=RND:IFP%=0T
HENAX=AX-1ELSEAX=AX+1
850 IF AY=3 THEN Q=RND:IFQ>.2 THEN MUSIC
"+C0-C0":"ワクヒキ" :ELSE MUSIC"+A0-B0C0-C5"
:B=B+15
860 IFAY<3THEN "MZ700" ELSE 790
870 '****** MZ700 KEYルーチン *************
880 A$=INKEY$(0)
890 COLOR6,0: LOCATEBX,BY:PRINT" ■ ■
■"
900 IFA$="■"THENBX=BX-1:IFBX<0THENBX=0
910 IFA$="■"THENBX=BX+1:IFBX>36THENBX=36
920 IFAY>17THENIFA$=" "THEN LOCATEBX,BY:
PRINT"/■●■■/■@■ | ":MUSIC"+C0-C0"
930 RETURN
940 '****** ア ナ タ KEYルーチン *************
950 A$=INKEY$(0)
960 COLOR6,0:LOCATEBX,BY:PRINT" ■ ■   ■
■"
970 IFA$="■"THENBX=BX-1:IFBX<0THENBX=0
980 IFA$="■"THENBX=BX+1:IFBX>36THENBX=36
990 COLOR6,0:LOCATEBX,BY:PRINT"/■●■■-*■
■ |"
1000 RETURN
1010 '**********************************
*
1020 PRINT"■":COLOR7,1
1030 LOCATE10,12:PRINT"モウイチド ヤリマスカ "
1040 LOCATE10,13:PRINT"KEY ヲオシテクダ サイ"
1050 COLOR4,0
1060 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 1060 ELSE 90
```

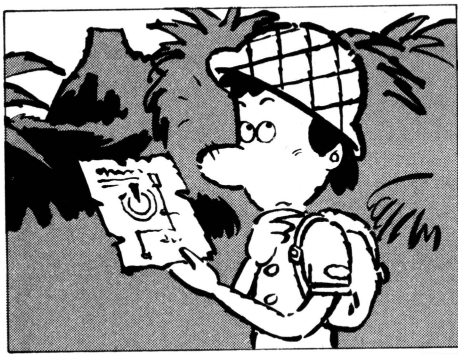


見てきたようなウソとはこのことだ!プンッ!!(影)それらしいってことネ。(編)
北海道札幌市・太秦康志16才



実際オトコを描いたイラストって少ないんですよ。けっして編集部のせいじゃ…。(編)
愛知県海部郡・武藤　玄

★ひろみちゃーん!好きだよ!これ読んだらつきあって!!とうとう言っちゃった!!!ほっぺたがあつい!!!!(愛知県愛知郡・小林盛夫14才)……【影:かわいいね。私にもこんな時期が。編:今じゃあついのはつらの皮だね。】



MZ-80B/2000/2200(1Z001)用

宝探しゲーム

松下　康祐

はじめに

僕は2000を買って1年ぐらいなので，そろそろ自分で本格的なゲームを作ろうと思い，「宝探しゲーム」を作ってみました。

遊びかた

まずRUNすると，説明がかんたんに出てきます。Yを押すとゲーム・スタートで，ある無人島の中の遺跡の場面が出てきます。まん中に見える〝♤〟があなたです。あなたは〝?〟をとりながら，上にある地図をもとに宝を掘りあててください。地図が表わす部分のどこかに，宝がうまっています。また，2か所にジライがしかけてあり，これを掘ってしまったり，TIMEが0になったりするとOUTです。

どうしても宝の場所が分からないときは，〝?〟を全部取りましょう。宝の場所が分かります。でも，TIMEの減りかたが早くなります。

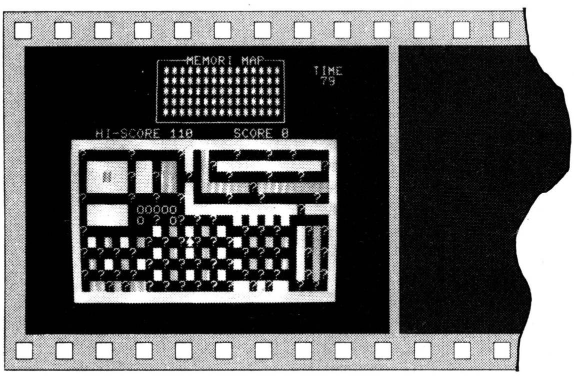
ボーナスは，宝がみつかったときに残っていた〝?〟が，一つにつき30点，残ったTIEM1につき10点です。

KEYの操作

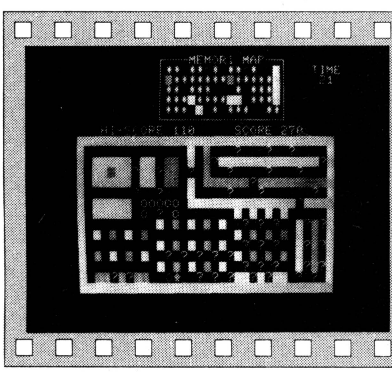
8246のKEYで上下左右移動，WXADのKEYで上下左右に穴が掘れます。

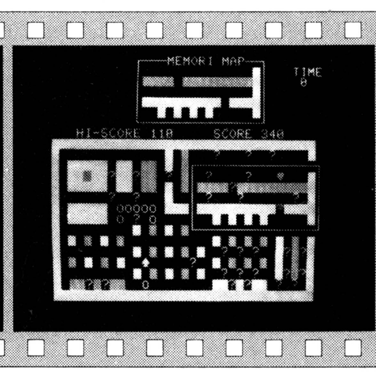
改　造

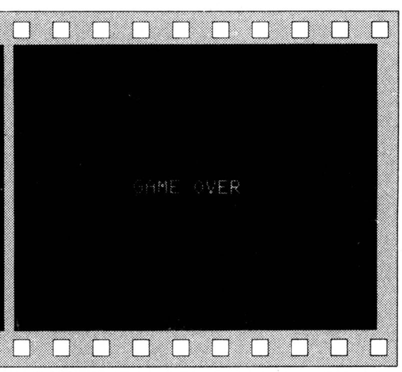
TIMEをふやす場合は60行を，減りかたを変える場合は530行を，道を変えたい場合は10000行～を，自分の速さを変える場合は520行をそれぞれ変えてください。



《写真1》ちょっと変わったパターンです







《写真2》♤があなたです。いっしょうけんめい掘って!

《写真3》タイム・オーバー。宝のありかが表示されます

《写真4》お・し・ま・い

★僕は「MSXマイコンがほしい!!」と，電車の中で大声で言ってしまった。(大阪府茨木市・ドロロンパ)……【影：大声ってこんなくらい？編：ウヒャー，うるさいったらありゃしない。影：元気！元気！今日も元気だぞ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：どうかな――，どうすべきか？

編：なにを迷ってるんですか？

Dr.D：いやなに，この作品を採用すべきかどうかってことさ。つまり，アイデアはよくあるパターンのものだろ。しかし，プログラムはウマクまとまってるんだ。

編：そうですか。でも，画面でみるかぎり，ちょっと変わったパターンの宝探しゲームですね。よろしいんじゃないですか？

Dr.D：ああ，さようか(採用かのつもり)！

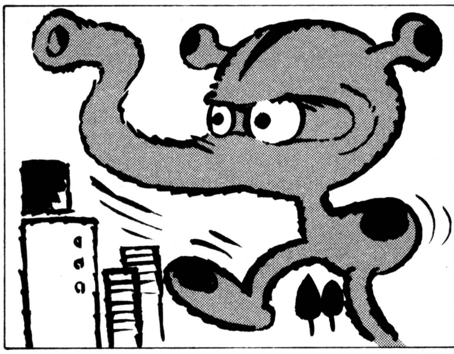
宝探しゲームのプログラム・リスト

```
5 REM ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ
10 CONSOLEC40:GOSUB12000:CURSOR3,7:PRINT"HI-SCORE";HI:RA=RA+1:IFRA=4THENRA=1
20 CURSOR20,7:PRINT"SCORE";S:CURSOR30,1:PRINT"TIME":TEMPO7
21 IFRA=1THENXA=XA+1
22 IFINT(AX/2)=AX/2THENCONSOLEN:GOTO25
23 CONSOLER
25 IFTI=0THENTI=7
30 PRINTCHR$(5):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:IFRA<>1THEN50
40 DEF KEY(5)=POKE$952,1667
50 POKE$952,0:MU$="+C5R0G4A5#A6A4G5F4G5R0#A4A3#AAG4
60 T=70+RA*10:ONRA GOTO11000,10000,10500
200 CURSOR30,2:PRINTT:CURSOR0,0
203 PRINT"              ┌───MEMORI MAP──┐"
204 PRINT"              |***************|"
205 PRINT"              |***************|"
206 PRINT"              |***************|"
207 PRINT"              |***************|"
208 PRINT"              |***************|"
209 PRINT"              └───────────────┘"
210 MUSIC"C7E6F3G5#GAG#AAGFG":T2=0:RETURN
290 REM ﾀｶﾗﾉｾｯﾄ & ｼﾞﾗｲﾉｾｯﾄ
300 Z1=INT(RND(1)*15)+1:Z2=INT(RND(1)*32)+1:Z1=Z1+7
310 IF(CHARACTER$(Z2,Z1)<>" ")*(CHARACTER$(Z2,Z1)<>"?")THEN300
320 DIMW$(15,5),Z(2),F(3),G(3):Z3=Z2-7+INT(RND(1)*13)-6:Z4=Z1-3+INT(RND(1)*5)-2
330 IFZ3<0THENZ3=Z3+1:GOTO330
340 IFZ4<8THENZ4=Z4+1:GOTO340
350 IFZ3+15>32THENZ3=Z3-1:GOTO350
360 IFZ4+6>23THENZ4=Z4-1:GOTO360
370 FORI=0TO5:FORI1=0TO15:W$(I1,I)=CHARACTER$(Z3+I1,Z4+I):NEXTI1,I:Z(1)=Z3:Z(2)
=Z4
390 X=14:Y=17:FORI=0TO5:FORI1=0TO15:IF(W$(I1,I)="?")THENW$(I1,I)=" "
400 NEXTI1,I
402 FORI=1TO3
403 L1=INT(RND(1)*15)+1:L2=INT(RND(1)*32)+1:L1=L1+8
404 IFCHARACTER$(L2,L1)<>" "THEN403
405 F(I)=L2:G(I)=L1
406 NEXT:CURSORX,Y:PRINT"♠"
490 REM ｷｰﾉｿｳｻ
500 GETA$:IFA$<>""THENCURSORX,Y:PRINT" "
502 IF(A$="8")*((CHARACTER$(X,Y-1)=" ")+(CHARACTER$(X,Y-1)="?"))THENY=Y-1
503 IF(A$="2")*((CHARACTER$(X,Y+1)=" ")+(CHARACTER$(X,Y+1)="?"))THENY=Y+1
504 IF(A$="4")*((CHARACTER$(X-1,Y)=" ")+(CHARACTER$(X-1,Y)="?"))THENX=X-1
505 IF(A$="6")*((CHARACTER$(X+1,Y)=" ")+(CHARACTER$(X+1,Y)="?"))THENX=X+1
506 IFA$="A"THENQ=1:GOTO1000
507 IFA$="D"THENQ=2:GOTO1000
508 IFA$="W"THENQ=3:GOTO1000
509 IFA$="X"THENQ=4:GOTO1000
510 IFCHARACTER$(X,Y)="?"THEN2000
520 CURSORX,Y:PRINT"♠":FORI=1TO43:NEXT
530 T2=T2+1:IFT2=TITHENT=T-1:T2=0
540 CURSOR30,2:PRINTT;" "
550 IF(T=0)THENMUSICMU$:FORI=11TO25:FORI1=1TO5:CURSORI,I1:PRINTW$(I-10,I1):NEXT
I1,I:GOSUB20000:GOTO30000
560 GOTO500
900 REM ｱﾅﾎﾘ & ﾀｶﾗｶﾞﾐﾂｶｯﾀ
1000 IF(A$="A")*((CHARACTER$(X-1,Y)<>" ")*(CHARACTER$(X-1,Y)<>"o"))THEN510
1001 IF(A$="D")*((CHARACTER$(X+1,Y)<>" ")*(CHARACTER$(X+1,Y)<>"o"))THEN510
1002 IF(A$="W")*((CHARACTER$(X,Y-1)<>" ")*(CHARACTER$(X,Y-1)<>"o"))THEN510
1003 IF(A$="X")*((CHARACTER$(X,Y+1)<>" ")*(CHARACTER$(X,Y+1)<>"o"))THEN510
1004 IFQ=1THENX5=X-1:Y5=Y
1005 IFQ=2THENX5=X+1:Y5=Y
1006 IFQ=3THENY5=Y-1:X5=X
1007 IFQ=4THENY5=Y+1:X5=X
1008 IFCHARACTER$(X5,Y5)="o"THENCURSORX5,Y5:PRINT" ":GOTO1010
1009 CURSORX5,Y5:PRINT"o"
1010 IF(X5=Z2)*(Y5=Z1)THENCURSORX5,Y5:PRINT"♥":GOTO5000
1011 FORI=1TO3
1012 IF(F(I)=X5)*(G(I)=Y5)THENCURSORX5,Y5:PRINT"@":MUSICMU$:FORI=11TO25:FORI1=1
TO5:CURSORI,I1:PRINTW$(I-10,I1):NEXTI1,I:GOSUB20000:GOTO30000
1030 NEXT:GOTO510
1900 REM ﾁﾂﾞｦｱｹﾙ
2000 X2=10:Y2=0:R1=INT(RND(1)*15)+1:R2=INT(RND(1)*5)+1
2001 X2=X2+R1:Y2=Y2+R2
2002 IFCHARACTER$(X2,Y2)<>"*"THEN2000
```


★厚くて安い「月刊マイコン」もどうぞ！(兵庫県芦屋市・**吉田　陽12才**)……【**編**：そーですとも，月刊マイコンを持ってない人はマイコン・ユーザーじゃありませぬ。どーぞ，よろしくネ！**影**：私も本屋で買ってるゾ!!】

```
 2003 CURSORX2,Y2:PRINTW$(X2-10,Y2):S=S+10:CURSOR25,7:PRINTS:MUSIC"+G0":HA=HA+1:
IFHA=75THENTI=TI-1:GOSUB20005:IFM1>2THENM1=0:M=M+1
 2004 GOTO520
 4900 REM ﾀｶﾗﾉﾋｮｳｼﾞ ﾄ BONUS
 5000 CURSORZ(1),Z(2):PRINT"┌":FORI=1TO15:CURSORZ(1)+I,Z(2):PRINT"─":NEXT:CURSOR
Z(1)+I,Z(2):PRINT"┐":W=I
 5001 FORI=1TO5:CURSORZ(1)+W,Z(2)+I:PRINT"│":NEXT:CURSORZ(1)+W,Z(2)+I:PRINT"┘":O
=I
 5002 FORI=15TO1STEP-1:CURSORZ(1)+W-I,Z(2)+O:PRINT"─":NEXT:CURSORZ(1),Z(2)+O:PRI
NT"└"
 5003 FORI=5TO1STEP-1:CURSORZ(1),Z(2)+O-I:PRINT"│":NEXT
 5005 MUSIC"G2AGFE4DEF3G5RE4F3G5RA4B3+C5RC1"
 5010 FORI=11TO25:FORI1=1TO5:IFCHARACTER$(I,I1)="*"THENMUSIC"+C1":S=S+30:CURSOR2
5,7:PRINTS:CURSORI,I1:PRINTW$(I-10,I1)
 5020 NEXTI1,I:HA=0
 5030 FORI=1TOT:S=S+10:T=T-1:CURSOR30,2:PRINTT;" ":MUSIC"+C1"
 5038 CURSOR25,7:PRINTS:NEXT
 5040 FORI=1TO1000:NEXT:GOTO10
 9000 REM ﾊﾟﾀｰﾝ 1,2,3ﾉｶﾞﾒﾝ
 10000 PRINT"▒■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 10010 PRINT"▒?▒   ? ? ? ? ? ?            ?   ■"
 10020 PRINT"■ ■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■"
 10030 PRINT"■?■?    ?    ? ?   ?   ? ■ ▒ ▒ ■ ▒■ ■"
 10040 PRINT"■ ■ ■■■ ▒▒▒ ■ ■    ■ ■■?▒?▒?■?▒■ ■"
 10050 PRINT"▒?▒ ■■■ ▒▒▒ ■  ■?■  ■          ▒■?■"
 10060 PRINT"■ ■?    ?    ?■? ?▒? ?■■■ ▒▒▒  ?■?■"
 10070 PRINT"■?■ ▒▒▒ ■■■ ■ ■ ■?■  ■   ■■■  ▒■?■"
 10080 PRINT"■ ■ ▒▒▒ ■■■ ■ ■    ■ ■■■?▒▒▒  ?■?■"
 10090 PRINT"■?■?    ?    ?■?  ?   ?■   ■■■  ▒■?■"
 10100 PRINT"■ ■ ■■■■■■■■■■■■■■■■?▒▒▒  ?■?■"
 10110 PRINT"■?■    ?   ?   ?   ?   ?   ?   ?   ? ▒■?■"
 10120 PRINT"■ ▒■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■?■"
 10130 PRINT"■? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?■"
 10140 PRINT"▒■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■▒":GOSUB200
 10150 GOTO290
 10500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 10510 PRINT"■?    ?■ ▒ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ▒ ■ ■"
 10520 PRINT"■ ■■■?    ?▒?▒?▒?▒?▒?■? ? ? ? ? ?■"
 10530 PRINT"■ ■■■ ▒▒▒             ■?■■■■■ ■■■"
 10540 PRINT"■?    ?▒▒▒ ■▒▒▒▒■■■■ ■ ■ ? ?■? ■"
 10550 PRINT"■ ■■■? ? ?      ?       ■?■?■■ ■ ?■"
 10560 PRINT"■ ■■■ ▒▒▒ ■▒▒▒▒■■■■■ ■ ■■■?■ ■"
 10570 PRINT"■?    ?▒▒▒       ?       ■? ? ? ■? ■"
 10580 PRINT"■ ■■■? ? ?■■■■■■■■ ■■■■■■■  ?■"
 10590 PRINT"■ ■■■ ▒▒▒■ ■ ■ ■ ■ ■?    ?      ■■■"
 10600 PRINT"■?    ?▒▒▒? ? ? ? ? ■ ■?▒??■■■ ■"
 10610 PRINT"■ ■■■? ? ?■ ■ ■ ■ ?■ ?■ ■■■ ■ ? ■"
 10620 PRINT"■ ■■■ ■■■■■■■■■■■■??■??■■■■"
 10630 PRINT"■?    ?   ? ?  ■? ? ? ? ?        ? ?■"
 10640 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":GOSUB200
 10650 GOTO290
 11000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 11010 PRINT"■?      ?        ?■ ▒     ?     ?    ?"
 11020 PRINT"■ ■■■■ ■■ ▒▒ ■ ▒?■■■■■■■■■■■?■"
 11030 PRINT"■ ■■▒■?▒■ ? ▒    ?        ?     ?  ■"
 11040 PRINT"■ ■■■■ ■■ ▒▒ ■ ▒▒▒▒▒▒■■■■■■■■■"
 11050 PRINT"■?        ? ?  ?■      ?     ?        ? ■"
 11060 PRINT"■ ■■■■  00000       ▒▒▒▒?■■■■■■■"
 11070 PRINT"■ ■■■■  0 ? 0? ? ?  ■ ■ ■ ■          ■"
 11080 PRINT"■?          ■ ■ ■ ▒ ■   ? ? ?   ■?▒?■"
 11090 PRINT"■ ■ ▒ ■ ▒? ? ? ? ? ?■ ▒ ▒ ▒ ■ ▒ ■"
 11100 PRINT"■? ? ? ?   ■ ▒ ■ ▒ ■   ? ? ?   ■?▒?■"
 11110 PRINT"■ ▒ ■ ▒ ■? ? ? ? ? ?■ ▒ ▒ ▒ ■ ▒ ■"
 11120 PRINT"■? ? ? ?   ■ ▒ ■ ▒ ■   ? ? ?   ■?▒?■"
 11130 PRINT"■ ▒▒?▒?▒▒? ? ? ? ? ?■■?■?■■ ? ? ■"
 11140 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":GOSUB200
 11150 GOTO290
 11900 REM ｾﾂﾒｲ
 12000 IFWW=1THENRETURN
 12001 PRINTCHR$(6)
 12010 CURSOR8,0:PRINT"***ﾀｶﾗ ｻｶﾞｼ ｹﾞｰﾑ ***":WW=1
 12012 CURSOR5,3:PRINT"    ﾄﾘｶﾀ"
 12014 CURSOR3,10:PRINT"♠ ﾉｳｺﾞｶｼｶﾀﾊ"
 12015 CURSOR3,12:PRINT"8-ｳｴ 6-ﾐｷﾞ 4-ﾋﾀﾞﾘ 2-ｼﾀ ﾃﾞｽ"
 12016 CURSOR3,14:PRINT"ｱﾅｦﾎﾙﾄｷﾊ A-ﾋﾀﾞﾘ D-ﾐｷﾞ W-ｳｴ X-ｼﾀ ﾃﾞｽ"
 12017 CURSOR3,4:PRINT"?ｦﾄﾘﾅｶﾞﾗ ｳｴﾉﾁｽﾞｦﾐﾃ ﾀｶﾗｦﾐﾂｹﾏｽ"
 12018 CURSOR3,6:PRINT"ｱﾅｦﾎｯﾀﾄｷ ⓐ(ﾐﾞﾗｲ)ｶﾞﾃﾞﾀﾗOUT!"
 12020 CURSOR3,8:PRINT"TIEMｶﾞ0ﾃﾞﾓ OUT!"
 12022 CURSOR0,18:PRINT"ﾄｸﾃﾝﾊ ?ｦﾄﾙ 10ﾃﾝ"
 12024 CURSOR3,19:PRINT"ﾀｶﾗｦﾐﾂｹﾃ ﾉｺｯﾀ ? = 1ﾂﾆﾂｷ30ﾃﾝ
 12025 CURSOR3,21:PRINT"ﾉｺﾘ ﾉ TIEM = 1ﾋﾞｮｳﾆﾂｷ 10ﾃﾝ"
 12026 CURSOR10,22:PRINT"Hit Y key"
 12030 GETA$:IFA$="Y"THENPRINTCHR$(6):RETURN
 12040 GOTO12030
 19000 REM ﾀｶﾗﾉｲﾁｦｵｼｴﾙ (OUTﾆﾅｯﾀﾄｷ)
 20000 CURSORZ(1),Z(2):PRINT"┌":FORI=1TO15:CURSORZ(1)+I,Z(2):PRINT"─":NEXT:CURSO
RZ(1)+I,Z(2):PRINT"┐":W=I
 20001 FORI=1TO5:CURSORZ(1)+W,Z(2)+I:PRINT"│":NEXT:CURSORZ(1)+W,Z(2)+I:PRINT"┘":
O=I
 20002 FORI=15TO1STEP-1:CURSORZ(1)+W-I,Z(2)+O:PRINT"─":NEXT:CURSORZ(1),Z(2)+O:PR
INT"└"
 20003 FORI=5TO1STEP-1:CURSORZ(1),Z(2)+O-I:PRINT"│":NEXT
 20005 FORI=1TO2:CURSORZ2,Z1:PRINT"♥":MUSIC"+C2+CR":CURSORZ2,Z1:PRINT" ":MUSIC"+
CBR":CURSORZ2,Z1:PRINT"♥":MUSIC"+CAR":CURSORZ2,Z1:PRINT" ":MUSIC"+CGR":NEXT
 20010 RETURN
 29000 REM GAME OVER
 30000 MUSIC"R5+C3A2G63F2E3F2G4R2G3#F3G3D4E2C4":CONSOLEN,C40:POKE$952,166:HA=0
 30100 CURSOR14,13:PRINT" GAME OVER":T2=0:TI=0
 30110 IFHI<STHENHI=S
 30120 GETA$:IFA$="Y"THENRA=0:S=0:GOTO10
 30130 IFA$="N"THENEND
 30140 GOTO30120
```

★マイコンをそうじしてたら，なんとバッタが出てきた。そーかこいつだったのかバグの原因は‼（大阪府摂津市・CAT'S ICE 13才）……【影：かわいそうなバッタだね。君は野原でマイコンをいじってたの，ん？】



MZ-80B/2000/2200(1Z001)
(G-RAM1)用

ALIEN TUBE

堀井　一宏

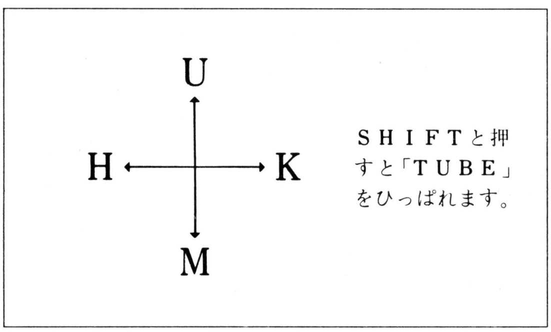
はじめに

以前月刊マイコンで「リークの大逆襲」というゲームがMZ－80K／C／E／1200用に発表されていました。そのゲームの迷路くずしがおもしろかったので，それを中心にして作ったのがこのゲームです。

ストーリー

ある星にロケットの故障で着陸したあなたは，ロケットの修理のためにある種の鉱物をさがさなければならなくなりました。そこに，その鉱物で作られた「TUBE」があることを発見したあなたは，さっそくそれを取りにでかけたのです。そこであなたは，その「TUBE」の中にエイリアンがいることを発見したのです。

エイリアンを「TUBE」から出さないように，「TUBE」を組みかえて「TUBE」をはずしてください。もしエイリアンを「TUBE」の外に出すと，おそろしいことになります。



《第1図》キー操作

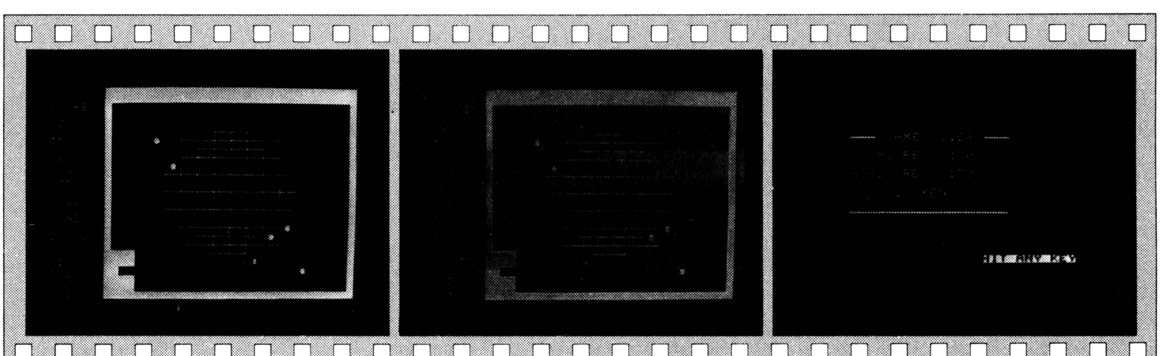
ゲームについて

制限時間10分の間に「TUBE」を組み替えて，左下のくぼみへおしこみます。

〝●〞は，はね返し玉です。ここにエイリアンがくると，はね返っていきます。

《第1表》得点表

─，│	………… 10点
└，┘，┌，┐	………… 20点
├，┤，┴，┬	………… 50点
┼	………… 100点
●	………… 150点



《写真1》TUBEをはずしたら左のくぼみへ持ってって！

《写真2》ギャーッ!!
つかまったときの画面

《写真3》スコア表示でゲーム・エンド

★ナイコンアルコンなどというけど，マイコンを持ってても使えない人のことは何ていうのかな？（福岡市・附中1-3-JOE）……【影：ポケコンだろ？編：それじゃポケコンはなんの意味？影：チッポケなマイコンさ。】

クリア・ポイントの数だけ「TUBE」をおしこむと，1面クリアです。

プログラム

カラー対応です。MZ－2200を持っている人は，BASICが二つついていますが，MZ－1Z001のほうで走らせてください。

MZ－80Bの人は，950行をはぶいてください。また，入力するときは0行をはぶき，REM文はどちらでもかまいません。

最後に

このプログラムは，ゲームの案以外はすべてオリジナルです。最近，ゲームの案がなくなりこまっています。

これは，無線でJH9KFT（大石局）とも話していたのですが，プログラムの作りかたをおぼえると，自分のできる範囲やハード的な面でのことなどで制限をうけて，自由に考えることができなくなってしまったことにあると思います。しかし，どんなことでもチャレンジする精神が大切だと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：まず60～65行は，M0＝M0－1として論理式で1文にまとめたほうがいいな。例えば，“IF M0 THEN GOSUB 250 ELSE GOSUB 230”といったぐあいにな。

それと，メイン・ルーチンをコンパクトに，サブ・ルーチンを多くするのはどうかなとも思う。ただ，395～410行の文はウマクまとまってるぞ。もう一つ，550～570行のとびかたはやめよう。

ALIEN TUBEのプログラム・リスト

```
0 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
0 REM ■                       ■
0 REM ■   ── ALIEN TUBE ──    ■
0 REM ■                       ■
0 REM ■          1983/10/11   ■
0 REM ■                       ■
0 REM ■     By K.Horii(JH9KJD) ■
0 REM ■                       ■
0 REM ■■■■■■MZ-2000(G-RAM1or1&2)■
1 CLR:DIM SX(2),SY(2)
10 TEMPO 7:CONSOLE S0,24,C40,N
20 GOSUB 870
30 S=0:N=3:ME=1
40 GOSUB940
45 REM ── MAIN ──
50 GOSUB120
60 IF MO=1 GOSUB250
65 IF MO=2 GOSUB 230
70 IF MP=1 GOTO 650
80 IF PO>=PC GOTO 820
90 GOSUB380
95 IF MP=1 GOTO 650
100 CURSOR 1,17:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2);
105 IF VAL(TI$)>959 GOTO650
110 GOTO 50
115 REM ── Key ──
120 USR($1140):GET K$:XX=0:YY=0
130 IF K$="" THEN MO=0:GOTO 220
140 IF K$="U" THEN YY=-1:MO=1
150 IF K$="H" THEN XX=-1:MO=1
160 IF K$="K" THEN XX= 1:MO=1
170 IF K$="M" THEN YY= 1:MO=1
180 IF K$="u" THEN YY=-1:MO=2
190 IF K$="h" THEN XX=-1:MO=2
200 IF K$="k" THEN XX= 1:MO=2
210 IF K$="m" THEN YY= 1:MO=2
220 RETURN
225 REM ── Man & Tube Move ──
230 VR$=CHARACTER$(X-XX,Y-YY)
240 IF VR$="■" THEN MO=1
250 P$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
260 IF (P$<>"")*(P$<>" ") GOTO 290
270 GRAPH I1:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,B$
275 IF MO=2 THEN CURSOR X-XX,Y-YY:PRINT" ";:CURSOR X,Y:PRINTVR$;
280 X=X+XX:Y=Y+YY:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,MA$
282 MUSIC"F0"
285 GOTO 360
290 IF P$="■" GOTO 360
300 P1$=CHARACTER$(X+XX+XX,Y+YY+YY)
310 IF (P1$<>"")*(P1$<>" ")GOTO360
320 GRAPH I1:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,B$
325 IF MO=2 THEN CURSOR X-XX,Y-YY:PRINT" ";:CURSOR X,Y:PRINTVR$;
330 X=X+XX:Y=Y+YY:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,MA$
340 CURSOR X,Y:PRINT" ";:CURSOR X+XX,Y+YY:PRINTP$;
350 IF (X=11)*(Y=21) GOSUB720
355 MUSIC"A0"
360 IF (X=AX)*(Y=AY) THEN MP=1
370 RETURN
375 REM ── Alien Move ──
380 IF AG=1 GOTO 560
385 P$=CHARACTER$(AX,AY)
```

MZ-80B/2200

★影さん編さん，マイコンダイコンケッコンレンコンホンコンのうち欲しいものは？（福岡市・ガケ11才）……
【編：イヤミナドクシャダ。○○○○ッテコタエルトオモッテルンダロ。フン！影：ケッコン!!ケッコン!!♡♡】

```
390 IF P$="●"THENXS=-XS:YS=-YS:GOTO570
395 CH=ASC(P$)-148
400 ON CH GOTO 420,430,440,450,470,570,570,480,490,510,520
410 GOTO 570
420 SX(1)=-1:SY(1)= 1:GOTO460
430 SX(1)=-1:SY(1)=-1:GOTO460
440 SX(1)= 1:SY(1)= 1:GOTO460
450 SX(1)= 1:SY(1)=-1
460 BX=1:BY=1:GOTO 535
470 SX(1)=1:SX(2)=-1:SY(1)=1:SY(2)=-1:BX=2:BY=2:GOTO 535
480 SX(1)=1:SX(2)=-1:SY(1)=-1:GOTO 500
490 SX(1)=1:SX(2)=-1:SY(1)= 1
500 BX=2:BY=1:GOTO 535
510 SX(1)=-1:SY(1)=1:SY(2)=-1:GOTO 530
520 SX(1)= 1:SY(1)=1:SY(2)= 1
530 BX=1:BY=2
535 XS=0:YS=0
540 IF RND(1)>.45 GOTO 555
550 XS=SX(RND(1)*BX+1):GOTO570
555 YS=SY(RND(1)*BY+1):GOTO570
560 IF ABS(X-AX)>ABS(Y-AY) THEN XS=SGN(X-AX):GOTO565
562 YS=SGN(Y-AY)
565 IF CHARACTER$(AX+XS,AY+YS)="■" THEN YS=0:XS=0
570 GRAPH I1:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-8,B$
580 GRAPH I2:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-8,B$:AX=AX+XS:AY=AY+YS
590 GRAPH I1:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-8,AL$
600 GRAPH I2:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-8,AL$
610 IF (X=AX)*(Y=AY) THEN MP=1
620 P$=CHARACTER$(AX,AY)
630 IF (P$="")+(P$=" ") THEN AG=1
640 RETURN
645 REM ── Miss ──
650 FOR I=1 TO 7:CONSOLE R
660 GRAPH I1:POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,MA$
670 MUSIC"DO":POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,AL$
680 CONSOLE N:MUSIC"E0A1"
690 NEXT
700 N=N-1:IF N<1 GOTO 1140
710 GOTO 40
715 REM ── Point ──
720 PP=ASC(CHARACTER$(10,21))
730 IF (PP=0)+(PP=32) GOTO 810
740 IF (PP>149)*(PP<=152) THEN S=S+20
750 IF PP=153 THEN S=S+100
760 IF (PP=154)+(PP=155) THEN S=S+10
770 IF (PP>=156)*(PP<=159) THEN S=S+50
780 IF PP=147THEN S=S+150
790 PO=PO+1:MUSIC"F1GAB+C+D+E+F"
800 CURSOR1,4:PRINTS;:CURSOR2,8:PRINTPO;
805 CURSOR 10,21:PRINT" ";
810 RETURN
815 REM ── ｸﾘｱ ──
820 GRAPH I1CI2C:PRINTCHR$(6)
830 CURSOR5,10:FORI=1TO5:PRINTMID$("*****",I,1);:MUSIC"+A1R":NEXT
840 PRINTME;:FORI=1TO13:PRINTMID$(" ﾒﾝ ｸﾘｱ *****",I,1);:MUSIC"+A1R":NEXT
850 ME=ME+1:MUSIC"R9A2RARARARBAGFEDC"
860 GOTO 40
865 REM ── ﾍﾝｽｳ 1 ──
870 FORI=4416TO4419:READA:POKEI,A:NEXT
880 DATA 175,195,1,9
```

```
890 AL$=CHR$(24)+CHR$(24)+"ﾇ~Z匠~$"
900 MA$="<<<"+CHR$(24)+"~"+CHR$(24)+"$B"
905 B$=STRING$(CHR$(0),8)
910 RETURN
935 REM ── Screen & ﾍﾝｽｳ 2 ──
940 GRAPH I1CI2CO12:PRINTCHR$(6);
950 OUT@245,10:OUT@244,4
951 PRINT"      ████████████████████████"
952 PRINT"      ████████████████████████"
953 PRINT" SCORE ■                    ■"
954 PRINT"      ■                    ■"
955 PRINT"      ■                    ■"
956 PRINT"      ■                    ■"
957 PRINT" ﾎﾟｲﾝﾄ ■                    ■"
958 PRINT"      ■                    ■"
959 PRINT"  0   ■                    ■"
960 PRINT"      ■                    ■"
961 PRINT" ｸﾘｱ  ■                    ■"
962 PRINT"  ﾎﾟｲﾝﾄ ■                    ■"
963 PRINT"      ■                    ■"
964 PRINT"      ■                    ■"
965 PRINT"      ■                    ■"
966 PRINT" TIME ■                    ■"
967 PRINT"      ■                    ■"
968 PRINT" 00:00 ■                    ■"
969 PRINT"      ■                    ■"
970 PRINT"      ███                  ■"
971 PRINT"    ﾒﾝ ███                  ■"
972 PRINT"      ██                   ■"
973 PRINT"   ﾒﾛﾘ ███                  ■"
974 PRINT"      ███                  ■"
975 PRINT"      ████████████████████████";
980 PC=10+ME*10:IF PC>90 THEN PC=90
990 TI$="000000":PO=0:MP=0:AG=0
1000 FOR I=1 TO 6-ME
1010 X=INT(RND(1)*25+13):Y=INT(RND(1)*25)
1020 P$=CHARACTER$(X,Y)
1030 IF (P$<>"")*(P$<>" ")GOTO 1010
1040 CURSOR X,Y:PRINT"●";
1045 NEXT
1050 X=37:Y=23:AX=27:AY=12
1060 GRAPH I1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,MA$
1070 GRAPH I1:POSITIONAX*8,AY*8:PATTERN-8,AL$
1080 GRAPH I2:POSITIONAX*8,AY*8:PATTERN-8,AL$
1090 CURSOR 1,4:PRINTS
1100 CURSOR 2,13:PRINTPC
1110 CURSOR 1,20:PRINTME
1120 CURSOR 2,24:PRINTN;
1130 RETURN
1135 REM ── GAME OVER ──
1140 MUSIC"R9":GRAPH I1CI2C:PRINTCHR$(6)
1150 CURSOR 11,24:PRINT"── GAME  OVER ──";MUSIC"G1R":PRINT:MUSIC"G1R"
1160 PRINT"          SCORE   ";S:MUSIC"G1R":PRINT:MUSIC"G1R"
1170 IF S>HI THEN HI=S
1180 PRINT"        HI-SCORE   ";HI:MUSIC"G1R":PRINT:MUSIC"G1R"
1190 PRINT"           ";ME;"  MEN":MUSIC"G1R":PRINT:MUSIC"G1R"
1200 PRINT"        ────────────────";MUSIC"G1R"
1210 FOR I=1TO 7:PRINT:MUSIC"G1R":NEXT
1220 CURSOR 26,21:PRINT"HIT ANY KEY"
1230 GET K$:IF K$="" GOTO 1230
1240 GOTO 30
```


★友人Nは「僕はＪＲ持ってんだぜ」と胸をはって言った。彼は相手がＸ１ユーザーであることを今だにしらない。(埼玉県浦和市・**水色ハカイダー15才**)……**【編：まあまあ仲よくベーマガ仲間なんだから一われら兄弟！】**

MZ-2000/2200(1Z001)
(G-RAM3)用



SPACE WORM

佐野　弘幸

STORY

西暦198X年，第三次世界大戦のおかげで，住む所も食べ物もなくなってしまったWORM君（いもむし）は，NASAのロケットにへばりついて宇宙へ逃げた。宇宙には宇宙キャベツがたくさんなっていて，WORM君にとって天国だった。

ある日WORM君が起きると，まわりは地球から流れてきた宇宙機雷でいっぱいだった。さらに，イモムシの寄生虫や宇宙アメーバも宇宙機雷にくっついてやってきた。

遊びかた

WORM君をテン・キーで操って，宇宙キャベツを食べてください。宇宙キャベツを食べると，頭とオシリが逆になってしまいます。頭やオシリが宇宙アメーバにつかまると，WORM君は死んでしまいます。

運よくキャベツ畑には「ブラック・ホールのもと」があって，これを食べると数秒間体がブラック・ホール化して，アメーバをのみこむことができます。WORM君が3匹死ぬとGAME　OVERです。

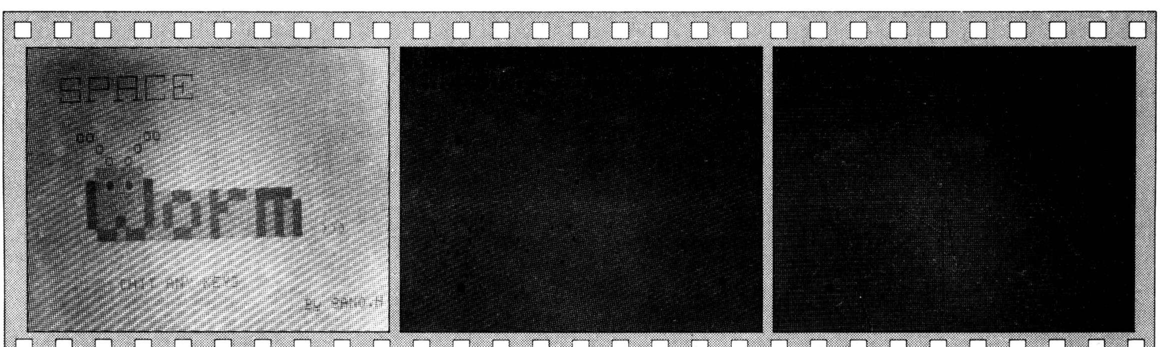
SCORE

宇宙キャベツを食べると10点，宇宙アメーバをやっつけると200点×やっつけたアメーバの数ずつスコアがふえます。

CHECKER FLAG

Dr.D：この作品の特徴は，IFを使わずにON　GOTO文で処理してるところだな。さらに注文をつけるとすれば，ここをさらにまとめる手があるんだがー。例えば，410～450行のON　GOTOのあとの配列処理のか所だな。

編：あまりテクニックにこりすぎるのも，問題がありますよね。



《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してスタート！

《写真2》みえなかったらゴメン。小さな線があなたです

《写真3》や，やられた！

★載せないと，編と影をアロンアルファーでくっつけるぞ。(広島県福山市・土井栄理13才)……【**編**：それはムリな話です。なぜなら私と影さんは水と油の関係ですからね。**影**：そんな冷たいこと言わないで，お願い！】

SPACE WORMのプログラム・リスト

```
10 REM****** SPACE WORM ******
20 REM----- ｼｮｷｾｯﾃｲ -----
30 TEMPO7:HI=0
40 DIMA$(3),T(2),X(2),Y(2),TX(2),TY(2)
50 A$(1)=CHR$(0)+CHR$(6)+"<~?ｱｮ|"
60 A$(2)="@p<|~~k>"
70 A$(3)="ﾃ騰$"+CHR$(0)+CHR$(0)+"ﾁﾃﾁ"
80 B$=STRING$(CHR$(0),8)
90 C$="↓Z<Vj<Z↓"
100 M1$="R3B3B3A5G3 B6B5B3A3G3G5 A5B5F3E3D3+D9"
110 M2$="G5A5+C3A6G3G3A3A3+C3A6+C3+C3+C3+C3+C3B3A5G8R5"
120 POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,166↵
130 CONSOLEN,C40,S0,24:GOSUB 910
140 GRAPH I1C:GRAPH I2C:GRAPH I3C:GRAPH O123:PRINTCHR$(6):CONSOLE S3,24
150 GRAPH O123:PRINTCHR$(6)
160 DY=1:SS=3:SC=0:BU=0:SP=1
170 REM----- ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ -----
180 CURSOR0,0:PRINTSTRING$("*",41);SPACE$(38);STRING$("*",41)
190 CURSOR1,1:PRINT"HI-SCORE:";HI
200 CURSOR17,1:PRINT"*SCORE:";SC
210 CURSOR31,1:PRINT"*Worm:";SS
220 GRAPH I3:FORI=0TO39:POSITIONI*8,3*8:PATTERN-8,C$:NEXT
230 FORI=4TO23:POSITION0,I*8:PATTERN-8,C$:POSITION39*8,I*8:PATTERN-8,C$:NEXT
240 FORI=0TO39:POSITIONI*8,24*8:PATTERN-8,C$:NEXT
250 GRAPH I3:FORI=1TO10+DY
260 X1=INT(RND(1)*37)*8+8:Y1=INT(RND(1)*19)*8+32:ON POINT(X1,Y1)+1 GOTO 270, 26
0
270 POSITIONX1,Y1:PATTERN-8,C$:NEXT
280 REM----- ﾄﾞｯﾄ -----
290 GRAPH I2:FORI=1TO30
300 X1=INT(RND(1)*37)*8+11:Y1=INT(RND(1)*19)*8+35:ON POINT(X1,Y1)+1 GOTO 310:GO
TO 300
310 FORJ1=0TO2:FORJ2=0TO2:SETX1-1+J2,Y1-1+J1:NEXTJ2,J1:SETX1-2,Y1:SETX1+2,Y1:SE
TX1,Y1:NEXT
320 GRAPH I3:FORI=0TO39:POSITIONI*8,3*8:PATTERN-8,C$:NEXT
330 FORI=7TO20STEP13:CURSOR4,I:PRINT"●";SPACE$(30);"●":NEXT
340 X(1)=155:Y(1)=99:X(2)=171:Y(2)=Y(1):TX(1)=304:TY(1)=40:TX(2)=8:TY(2)=184:T(
1)=0:T(2)=0:PW=0:Z=1:K=2:D=1
350 GRAPHI3:POSITIONX(1)-3,Y(1)-3:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),24)
360 CURSOR16,14:PRINT;DY;" ﾆﾁﾒ";:MUSIC"R9":PRINT"◇◇◇◇◇◇          "
370 GOSUB 390:GOSUB 630:GOTO 370
380 REM----- Worm -----
390 GETA:GRAPH I1:ON BU-29 GOTO 580:ON PW+1 GOTO 400, 410
400 BLINEX(Z),Y(Z),X(K),Y(K)
410 ON A GOTO 460, 420, 460, 430, 460, 440, 460, 450, 460:GOTO 460
420 ON Y(Z)-194 GOTO 460:Y(Z)=Y(Z)+8:GOTO 460
430 ON X(Z)-2 GOTO 460:X(Z)=X(Z)-8:GOTO 460
440 ON X(Z)-314 GOTO 460:X(Z)=X(Z)+8:GOTO 460
450 ON Y(Z)-26 GOTO 460:Y(Z)=Y(Z)-8:GOTO 460
460 LINEX(Z),Y(Z),X(K),Y(K):ON POINT(X(Z),Y(Z))-2 GOTO 470:GOTO 520
470 SC=SC+10:BU=BU+1:MUSIC"B0"
480 GRAPH I2:FORJ1=0TO2:FORJ2=0TO2:RESETX(Z)-1+J2,Y(Z)-1+J1:NEXTJ2,J1:RESETX(Z)
-2,Y(Z):RESETX(Z)+2,Y(Z):RESETX(Z),Y(Z)
490 ON Z GOSUB 500, 510:GOTO 520
500 Z=2:K=1:RETURN
510 Z=1:K=2:RETURN
520 ON ASC(CHARACTER$((X(Z)-3)/8,(Y(Z)-3)/8))-146 GOTO 530:GOTO 540
530 PW=1:PT=0:CURSOR(X(Z)-3)/8,(Y(Z)-3)/8:PRINT" ":CONSOLER
540 ON PW GOTO 550:GOTO 570
550 PT=PT+1:MUSIC"+G0":ON PT-20 GOTO 560:GOTO 570
560 MUSIC"+D0+A0":PW=0:T(1)=0:T(2)=0:GRAPH I1C:PT=0:CONSOLE N
570 CURSOR24,1:PRINT;SC:RETURN
580 CURSOR16,14:PRINT"BONUS!!":BU=0:MUSICM2$
590 FORI=1TODY*10:SC=SC+100:MUSIC"+G0":CURSOR24,1:PRINTSC:NEXT
600 DY=DY+1:IFDY=7THENSP=2
610 PRINTCHR$(6):GRAPH I1C:GRAPH I2C:GRAPH I3C:CONSOLEN:GOTO 180
620 REM----- ｱﾒｰﾊﾞ -----
630 FORI=1TO2:ON T(I) GOTO 770
640 ON INT(TX(I)/8)-37 GOTO 650:IFX(I)-3>TX(I)+(INT(RND(1)*3)-1)*8THEN XX=INT(R
ND(1)*((DY+2)/SP)):GOTO 660
650 ON INT(TX(I)/8) GOTO 660:IFX(I)-3=<TX(I)+(INT(RND(1)*3)-1)*8THEN XX=-INT(RN
D(1)*((DY+2)/SP)):GOTO 660
660 ON INT(TY(I)/8)-3 GOTO 670:IFY(I)-3=<TY(I)+(INT(RND(1)*3)-1)*8THEN YY=-INT(
RND(1)*((DY+2)/SP)):GOTO 680
670 ON INT(TY(I)/8)-22 GOTO 680:IFY(I)-3>TY(I)+(INT(RND(1)*3)-1)*8THEN YY=INT(R
ND(1)*((DY+2)/SP)):GOTO 680
680 GRAPH I3:POSITIONTX(I),TY(I):PATTERN-8,B$:TX(I)=TX(I)+XX:TY(I)=TY(I)+YY:XX=
0:YY=0
690 MUSIC"-C0":ON I-1 GOTO 700:GOTO 710
700 D=D+1:IFD=3 THEN D=1
710 POSITIONTX(I),TY(I):PATTERN-8,A$(D)
720 ON PW+1 GOTO 730, 740
730 FORJ=1TO2:ON POINT(X(J),Y(J))-4 GOTO 790:NEXT:GOTO 770
740 ON POINT(TX(I)+3,TY(I)+3)-4 GOTO 750:GOTO 770
750 BO=BO+1:CURSORINT(TX(I)/8)-1,INT(TY(I)/8)-1:PRINT;400*BO:POSITIONTX(I),TY(I
):PATTERN-8,A$(3):MUSIC"-A1":SC=SC+400*BO:T(I)=1
760 CURSORINT(TX(I)/8)-1,INT(TY(I)/8)-1:PRINT"     ":BO=0
770 NEXT:RETURN
780 REM----- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ -----
790 GRAPHI1:FORJ=1TO30:MUSIC"+F0"
800 LINEX(Z),Y(Z),INT(RND(1)*320),INT(RND(1)*176)+24:LINEX(K),Y(K),INT(RND(1)*3
20),INT(RND(1)*176)+24:NEXT
810 SS=SS-1:CURSOR37,1:PRINT;SS:IFSS=0 GOTO 830
820 GRAPH I1C:GRAPH I3:FORI1=1TO2:POSITIONTX(I1),TY(I1):PATTERN-8,B$:NEXT:GOTO
340
830 TEMPO6:MUSICM2$:GRAPH I1C:GRAPH I3C:PRINTCHR$(6)
840 CURSOR10,10:PRINT"Your Score:";SC:CURSOR11,13:PRINT"ｱﾅﾀﾊ";DY;" ﾆﾁ ｲｷﾉﾋﾞﾏｼﾀ.
"
850 IFSC>HI THEN CURSOR10,16:PRINT"YOUR SCORE IS HIGH":HI=SC:TEMPO6:MUSICM1$
860 CURSOR10,21:PRINT"Try again Y/N"
870 TEMPO7:GETA$:IFA$="Y" GOTO 140
880 IFA$<>"N"GOTO 870
890 GRAPH I2C:CONSOLE S0,24:POKE$952,166:END
900 REM----- ｼｮｷｶﾞﾒﾝ -----
910 PRINT:PRINT:PRINT"     ┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐
920 PRINT"     └┐├┘├┤│ H
930 PRINT"     └┘┴ ┴┴└┘└┘
940 PRINT:PRINT:PRINT"        00     00
950 PRINT"        0   0
960 PRINT"         0 0
970 PRINT"        ▓▓▓▓▓
980 PRINT"       ▓▓●▓●▓▓
990 PRINT "       ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1000 PRINT"       ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1010 PRINT"       ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1020 PRINT"        ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓  )))
1030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"           [HIT ANY KEY]
1040 PRINT:PRINT;SPACE$(30);"By SANO.H
1050 GETA$:IFA$<>""THENMUSIC"-B2":RETURN
1060 GOTO 1050
1070 REM**************************
1080 REM* Made by Sano hiroyuki. *
1090 REM* 1983 7/22 ~ 7/31       *
1100 REM* ﾀｶﾅﾝ ﾏｲｺﾝｸﾗﾌﾞ ﾖﾛｼｸ !    *
1110 REM**************************
```

★影チャンシリーズも終わったし，影さんやめたら？**影**：私がいないと困るだろ。なっそうだろう？**一同**：シーン。（東京都文京区・**たけちゃんマン13才**）……【**一同**：シーン。彼がいたころは確かに活気があったよ……。】



MZ-2200(1Z002)用

ENJOY MASASHIさん

ウィングマン

はじめに

もうシリーズ化してしまっているこの宣伝シリーズ(かってにシリーズ化してしまった)も，もう今回で3回目，なのに一つもプレゼントがこない！谷山浩子たんのばかやろー！なんて。とゆーことで，こんどはさだまさしの番組で文化放送の土曜よる11時からやっているものを宣伝しようとゆーことになりました。

ゲームのせつめい

[2]，[4]，[6]，[8] でまさしさん（青い髪の人間）を動かして，スペース・キーでおかね（“□”）を投げ，黄色い髪の人間にあてればいいのです。そのとき，残りのおかね（画面上右はじに表示）がなくなると，当然ですがおかねが出ないのでＢＡＮＫに行き，おかねをおろします。

やりかたは，まずＢＡＮＫのよこに行き，ＢＡＮＫの中に入るのです。そうするといろいろなことを聞いてきますので，答えてください。これでおかねがおろせます。

また，髪の毛（かたかなの「ノ」）をとりますとＢＯＮＵＳがもらえます。50人の人間におかねをあてると，1面クリアです。

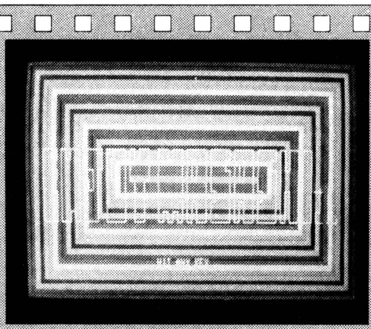
おことわり

このゲームの内容とプログラム中のストーリーは，なんの関係もありません。また，ストーリーはジェロダのパロのつもりです。おかねをおろすときの暗証番号は，ある算出式ででます。その式とは，（スコア÷100＋残りのおかね)の小数点以下をきりすてて，それに1000をかけたものの左から四つ目までの数字の4ケタの数です。

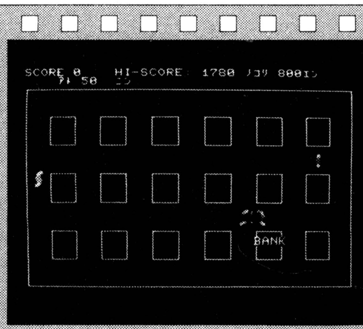
さいごに

こらっ，もっともっとプログラム送りなさい！あなたたち，あんないい機械もっときながら（ちなみに私は2000にＧ－ＲＡＭぜんぶつけて，カラーベーシックを7000円出して買ったんだよー)…。

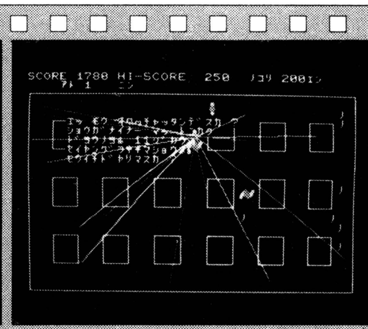
まさしさん，ばってんとれーなーください。も一谷山浩子たんはあてにできません。2000でもカラーベーシック持ってれば動かないことありません(80Ｂでは，さかだちしてもむりですが…)。



《写真１》タイトル画面



《写真２》急げ!! うろうろしてるとつかまるぞ



《写真３》あっ，やられた!!

★１月号 P.81の人，とうとう血が出ましたか。血が出たらデンターＴです!!（兵庫県宝塚市・柴崎正行15才)……
【編：デンターＴなんてあったっけ？影：知らないの？Dr.がよく使ってたぜ。Dr.D：ワシは○○デントさ。】

ENJOY MASASHIさんのプログラム・リスト

```
 10 CONSOLEC40,GH,N,S0,24:DIMP$(7),T$(7),O$(7),X(2),Y(2),Z(2),Z2(2):GOSUB9000:TE
MPO7:CCOLOR@7,0:COLOR7,07,W0
 20 GOSUB7000:CONSOLEC40:SC=0:J=0:BX=0:RO=0
 30 PRINTCHR$(6):CURSOR0,2:PRINT"┌";STRING$("─",38);"┐":FORI=3TO22:CURSOR0,I:PRI
NT"|";SPACE$(38);"|";:NEXT:CURSOR0,23:PRINT"└"+STRING$("─",37);"┘";:CURSOR5,23
 40 PRINTCHR$(8)+"─";:GRAPHC7,0123:CM$=STRING$(CHR$(4),4)+CHR$(1):FORX=3TO33STEP
6:FORY=5TO17STEP6:CURSORX,Y:PRINT"┌──┐"+CM$+"|  |"+CM$+"|  |"+CM$+"└──┘"
 50 NEXTY,X:CURSORINT(RND(1)*5)*6+3,INT(RND(1)*3)*6+5:PRINT"┌──┐"+CM$+"BANK"+CM$
+"|  |"+CM$+"└──┘":X=1:Y=3:FORI=0TO2:X(I)=0:Y(I)=0:NEXT:NK=50:MK=10000:KK=1000
 60 CURSOR0,0:PRINT"SCORE        HI-SCORE:        ﾉｺﾘ":PRINT"     ｱﾄ       ｺﾝ":CURSOR20
,0:PRINTHI
 70 CURSORX,Y:USR($AF70,P$(0)):MUSIC"A1RBRGRGRFRCRDRDRFRFRFRGRGRBRBR+C5"
 100 GOSUB500:C$="":D$="":POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=
(G$="8")-(G$="2"):ONVAL(G$)GOTO160,120,160,130,160,140,160,150
 110 GOTO160
 120 C$=CHARACTER$(X,Y+2):D$=CHARACTER$(X+1,Y+2):Z=Z+1:Z=Z*-(Z<4):GOTO155
 130 C$=CHARACTER$(X-1,Y):D$=CHARACTER$(X-1,Y+1):Z=Z+1:Z=Z*-(Z<8)-(Z=8)*4-(Z<4)*
4:GOTO155
 140 C$=CHARACTER$(X+2,Y):D$=CHARACTER$(X+2,Y+1):Z=Z+1:Z=Z*-(Z<8)-(Z=8)*4-(Z<4)*
4:GOTO155
 150 C$=CHARACTER$(X,Y-1):D$=CHARACTER$(X+1,Y-1):Z=Z+1:Z=Z*-(Z<4)
 155 PX=XX:PY=YY
 160 GOSUB500:IF(C$="ﾉ")+(D$="ﾉ")THENSC=SC+(INT(RND(1)*10)+1)*10:CURSOR20,1:PRIN
T"BONUS";INT(RND(0)*10)+1;"O  !":MUSIC"+B3R5":CURSOR20,1:PRINTSPACE$(15)
 165 IF(C$="ﾉ")+(D$="ﾉ")THENCURSORX+XX,Y+YY:PRINT"  "+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(1)+"
  ";
 170 IF(C$<>" ")+(D$<>" ")THENXX=0:YY=0
 175 GOSUB500:IF(C$="B")+(C$="K")GOSUB1000
 180 CURSORX,Y:USR($AF70,CL$):X=X+XX:Y=Y+YY:CURSORX,Y:USR($AF70,P$(Z)):GOSUB500:
IF(G$=" ")*(BX=0)THENBX=X:BY=Y:PA=PX:PB=PY:KK=KK-200:IFKK<0THENBX=0:KK=KK+200
 190 FORI=0TO2:C$="":D$="":IFX(I)=0THENX(I)=37:Y(I)=INT(RND(1)*19)+3:MUSIC"A0"
 200 GOSUB500:IFX=X(I)THEN250
 210 YY=0:XX=((X(I)>X)-(X(I)<X))*-(RND(1)>.05):ONXX+2GOTO230,300,240
 220 GOTO300
 230 C$=CHARACTER$(X(I)-1,Y(I)):D$=CHARACTER$(X(I)-1,Y(I)+1):Z(I)=Z(I)+1:Z(I)=Z(
I)*-(Z(I)<8)-(Z(I)=8)*4-(Z(I)<4)*4:GOTO300
 240 C$=CHARACTER$(X(I)+2,Y(I)):D$=CHARACTER$(X(I)+2,Y(I)+1):Z(I)=Z(I)+1:Z(I)=Z(
I)*-(Z(I)<8)-(Z(I)=8)*4-(Z(I)<4)*4:GOTO300
 250 XX=0:YY=((Y(I)>Y)-(Y(I)<Y))*-(RND(1)>.05):ONYY+2GOTO270,260,280
 260 GOTO300
 270 C$=CHARACTER$(X(I),Y(I)-1):D$=CHARACTER$(X(I)+1,Y(I)-1):Z2(I)=Z2(I)+1:Z2(I)
=Z2(I)*-(Z2(I)<4):Z(I)=Z2(I):GOTO300
 280 C$=CHARACTER$(X(I),Y(I)+2):D$=CHARACTER$(X(I)+1,Y(I)+2):Z2(I)=Z2(I)+1:Z2(I)
=Z2(I)*-(Z2(I)<4):Z(I)=Z2(I)
 300 GOSUB500:IF(C$="ﾉ")+(D$="ﾉ")THEN310
 305 IF(C$<>" ")+(D$<>" ")THENXX=0:YY=0:IFGG=0THENGG=1:GOTO250
 310 GG=0:IFX(I)<>0THENCURSORX(I),Y(I):USR($AF70,CL$):X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY:
CURSORX(I),Y(I):USR($AF70,T$(Z(I))):GOSUB500
 320 IF(RND(1)>.98)*(X(I)<>0)THENCURSORX(I),Y(I):PRINT"ﾉ"
 330 IF(X(I)=X)+(X(I)=X+1)THENIF(Y(I)=Y)+(Y(I)=Y+1)THEN1500
 340 NEXT:CURSOR5,0:PRINTSC;TAB(29);KK;"ｴﾝ  ":PRINTTAB(6);NK;" ":GOTO100
 500 IFBX=0THENRETURN
 510 CURSORBX,BY:PRINT" ";:BX=BX+PA:BY=BY+PB:C1$=CHARACTER$(BX,BY):IFC1$<>" "THE
NBX=0:MUSIC"-COCO":RETURN
 520 CURSORBX,BY:PRINT"o";
 540 FORJ=0TO2:IF(BX=X(J))+(BX=X(J)+1)THENIF(BY=Y(J))+(BY=Y(J)+1)THEN560
 550 NEXT:RETURN
 560 POKE3863,20:FORH=0TO8:POKE3866,H*2+1:USR(3860):BOX[0]X(J)*16+H,Y(J)*8+H,X(J
)*16+32-H,Y(J)*8+16-H:BOX[0]X(J)*16+H+1,Y(J)*8+H,X(J)*16+32-H,Y(J)*8+16-H:NEXT
 570 X(J)=0:CURSORBX,BY:PRINT" ";:BX=0:NK=NK-1:SC=SC+30:IFNK<>0THENRETURN
 600 CURSOR20,1:FORI=1TO10:PRINTMID$("ｼｮｳｹﾞｷﾊｯ !",I,1);:MUSIC"+"+CHR$(RND(1)*7+6
5)+"0":NEXT:CIRCLE[6]X*16+16,Y*8+8,15,.5
 610 FORI=1TO50:LINE[RND(1)*7+1]X*16+16,Y*8+8,RND(1)*623+8,RND(1)*170+24:NEXT
 620 NK=4:FORJ=0TO2:IFX(J)<>0GOSUB560:NK=NK+1
 630 NK=NK-1:NEXT:RO=RO+1:CURSOR7,12:PRINTRO;"ﾗｳﾝﾄﾞ  ｸﾘｱｰ !":MUSIC"A3BCABCABCABGE
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほー，ウイングマン君がまたプログラムを送ってきてくれたか。ところで，ウイングマンというのは，いったいなんのことなのかな？

編集長：さて，私もなんのことかさっぱり。

編：ウイングマンというのは，マンガの主人公なんですよ！！

影：みくちゃん♡　あおいさん♡

Dr.D：さーて，さっぱりわからんが，しかし今回もプログラムはみごと!!



千葉県佐倉市　ＮＡＯＭＩ

評…これ，ナオミちゃんのにがお絵かな？（影）



新潟県村上市　ＹＯＧ

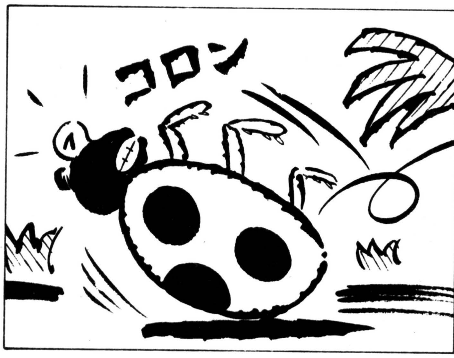
評…カワイく描けてるね。ワシもおしんの大ファンじゃ！（Dr.D）

★僕の友人はＰ６ＭＫⅡのことをＰ６パートⅡというとった。（兵庫県川西市・**豊生謙一12才**）……【**編**：わかるけどね，マークⅡはマークⅡですよ。**影**：マークⅡは二印だからＰ６㊁印なんて，カッコイイね!!**編**：どこが！】

```
FDGGGFFFEEEDDDC7R9R7":BO=SC/500*MK
 640 IFMK<0THENBO=MK*400:CURSOR10,13:PRINT"ｼｬｯｷﾝｦﾂｸﾘﾏｼﾀﾈ ! ﾊﾞﾂﾃﾞｽ !"
 650 CURSOR14,14:PRINT"BONUS";BO:MUSIC"R9R9A0R9R9A0R9R9":GOTO30
 1000 USR($B000):PRINTCHR$(6):RESTORE1200:GRAPHC7:HK=0
 1010 CURSOR3,5:PRINT" 0 ﾆ ｷﾞﾝｺｳ ｷｬｯｼｭ ｻｰﾋﾞｽ":GRAPHF5:BOX[0]0,39,639,64,F0
 1020 CURSOR1,7:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,J,1);:MUSICCHR$(RND(1)*7+65)
+"OR1":NEXT:INPUTK$:IFK$<>MID$(STR$(INT(SC/100+KK)*1000),1,4)THEN1060
 1030 CURSOR1,7:PRINTSPACE$(40):CURSOR1,7:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,J,
1);:MUSICCHR$(RND(1)*7+65)+"OR1":NEXT:INPUTHK
 1040 CURSOR1,7:PRINTSPACE$(40):CURSOR1,7:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,J,
1);:MUSICCHR$(RND(1)*7+65)+"OR1":NEXT:PRINT"        ";MK-HK;:MK=MK-HK:KK=KK+HK
 1050 MUSIC"R9R7":USR($B050):GRAPHC7:RETURN
 1060 USR($B050):GRAPHC7:RETURN
 1200 DATAｱﾝｼｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ  ,ﾋｷﾀﾞｽｷﾝｶﾞｸｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ  ,ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼ
ﾀ   ｻﾞﾝﾀﾞｶﾊ
 1500 FORI=1TO20:LINE[RND(1)*7+1]X*16+16,Y*8+8,RND(1)*617+8,RND(1)*170+24:R=RND(
1):MUSIC"-"+CHR$(R*7+65)+"0"+CHR$(R*7+65):NEXT
 1510 RESTORE1700:FORI=1TO5:READA$:CURSOR5,I+4:FORJ=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,J,1)
;:MUSIC"-"+CHR$(RND(1)*7+65)+"OR":NEXTJ,I:PRINT
 1520 GETG$:IFG$=""THEN1520
 1530 IFG$="Y"THENREADA$:FORI=1TO20:PRINTMID$(A$,I,1);:MUSICCHR$(RND(1)*7+65)+"O
R2":NEXT:HI=SC*-(HI<SC)+HI*-(HI>SC):GOTO20
 1540 IFG$="N"THENRESTORE1710:READA$:FORI=1TO23:PRINTMID$(A$,I,1);:MUSICCHR$(RND
(1)*7+65)+"OR2":NEXT:END
 1550 GOTO1520
 1700 DATAｴｯ ﾓｳ ｵﾜｯﾁｬｯﾀﾝﾃﾞｽｶ ?,ｼｮｳｶﾞﾅｲﾅｰ ﾏｯ ﾄﾆｶｸ,ﾄﾞﾖｳﾉﾖﾙ 11ｼﾞｶﾗﾊ,ｾｲﾔﾝｸﾞｦｷｷﾏｼｮｳﾈ。
,ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽｶ ?,ﾏﾀｵﾔﾘﾆﾅﾙ。ｼｶﾗﾊﾞ.....
 1710 DATAﾓｰﾔﾒﾙﾝﾃﾞｽｶ。ｼｶﾀﾅｲﾃﾞｽﾈｰ。
 7000 PRINTCHR$(6):CONSOLEC80:CCOLOR@7,0:COLOR,07,W0:GRAPHC7
 7010 DATA[illegible]
 7020 DATA[illegible]
 7030 DATA[illegible]
 7040 DATA[illegible]
 7050 DATA[illegible]
 7060 DATA[illegible]
 7070 DATA[illegible]
 7080 DATA[illegible]
 7090 RESTORE7000:FORI=0TO7:READO$(I):CURSOR7,I+1:PRINTO$(I):MUSIC"A0R3":NEXT
 7100 POKE3863,1:FORI=7TO0STEP-1:FORK=I+1TO9+I:POKE3866,K*4+150:CURSOR7,K:PRINTO
$(I):USR(3860):CURSOR7,K:PRINTSPACE$(72):NEXT:CURSOR7,K-1:PRINTO$(I):NEXT
 7110 K=1:FORI=4TO96STEP4:BOX[K]I*2+20,I,620-I*2,196-I,F:K=K+1:K=K*-(K<>8)-(K=8)
:MUSIC"A0R2":NEXT:CCOLOR,0:FORI=1TO20:FORK=1TO7:READA$:IFA$="+B"THENRESTORE7520
 7115 GETG$:IFG$<>""THENRETURN
 7120 MUSICA$+"OR":COLOR,OK:CURSOR32,20:PRINT"HIT ANY KEY":NEXTK,I
 7130 PRINTCHR$(6):GRAPHC7:FORI=7TO0STEP-1:CURSOR7,I+17:PRINTO$(I);:MUSIC"+C0R0"
:NEXT
 7140 CURSOR8,10:USR($AF70,P$(0)):CURSOR17,8:PRINT"8":CURSOR14,10:PRINT"4";TAB(2
0);"6":CURSOR17,13:PRINT"2":CURSOR14,15:PRINT"SPACE -- SHOOT !"
 7150 CURSOR31,2:PRINT"HIT ANY KEY":CURSOR12,6:PRINT"KEY FUCTION -":CURSOR40,6:P
RINT"STORY -":RESTORE7530:FORI=0TO8:CURSOR34,I+7
 7160 READA$:FORJ=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,J,1);:MUSIC"A0R1"
 7170 GETG$:IFG$<>""THENRETURN
 7180 NEXTJ,I
 7190 FORI=1TO2000:GETG$:IFG$=""THENNEXT:GOTO7000
 7200 RETURN
 7520 DATAC,D,E,F,G,A,B,+C,+D,+E,+F,+G,+A,+B
 7530 DATAｺﾚﾊ ﾅﾝﾉｺﾝｷｮﾓﾅｲ ｼﾞﾂｻﾞｲｽﾙﾊｽﾞﾉﾅｲ ﾓﾉｶﾞﾀﾘﾃﾞｱﾙ。,ﾄﾞﾖｳﾉ 11ｼﾞ ｶﾗ ﾉ ﾊﾞﾝｸﾞﾐﾆﾊ ｾｲﾔ
ﾝｸﾞﾄ ﾍﾞｽﾄ,ﾋｯﾄ USA ｶﾞｱｯﾀ。ﾑｶｼｶﾗ ﾃｷﾀｲｶﾝｹｲﾆ ｱｯﾀ ﾘｮｳ
 7540 DATAﾊﾞﾝｸﾞﾐﾊﾂｲﾆ ｻｲｼｭｳｾﾝｿｳｦ ﾋｷｵｺｼﾃ ｼﾏｯﾀ。ｾｲﾔﾝｽﾀｯﾌﾊ,ﾏｯｻﾝｦ ｶﾛﾔﾝﾊｲﾃﾞ ﾊﾞｲｼｭｳｼ ﾅﾝ
ﾄｶ ｶﾄｳﾄｽﾙﾉﾀﾞｶﾞ ｿﾚﾆﾊ,ｷﾐﾆ ﾏｯｻﾝｦｳｺﾞｶｼﾃﾓﾗｲ ﾃｷｦｾﾞﾝﾒﾂｻｾﾃ ﾓﾗﾜﾅｸﾃﾊﾅﾗﾅｲ。,ﾃﾞﾊ.ｹﾝﾄｳｦｲﾉﾙ -
 7550 DATA"",ｾｲﾔﾝｸﾞﾘｽﾅｰ ｳｲﾝｸﾞﾏﾝ ｺﾄ ｼﾊﾞﾀ ｱﾂｼ ﾆﾆ
 8000 END
 9000 CURSOR10,12:PRINT"15 ﾋﾞｮｳﾎﾄﾞ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ";
 9005 RESTORE10000:FORK=0TO5:FORI=1TO192:READA:P$(K)=P$(K)+CHR$(A):NEXTI,K:FORI=
0TO5:T$(I)=MID$(P$(I),65,64)+MID$(P$(I),1,64)+MID$(P$(I),129,64):NEXT
 9010 RESTORE10540:LIMIT$AF69:FORI=0TO114:READA:POKE44912+I,A:NEXT
 9020 FORI=6TO4STEP-1:P$(I)=P$(I-1):T$(I)=T$(I-1):NEXT:P$(3)=P$(1):T$(3)=T$(1):P
$(7)=P$(5):T$(7)=T$(5):CL$=STRING$(CHR$(0),192)
 9030 FORI=0TO19:READA:POKE45056+I,A:NEXT:FORI=0TO19:READA:POKE45136+I,A:NEXT:RE
TURN
 10000 DATA 0,0,0,0,84,252,252,240,240,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,255
 10010 DATA 255,255,255,240,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,255,255,255,255,15,0,0
 10020 DATA-0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,15,63,63,21,0,0,0,0
 10030 DATA 0,0,0,0,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,168
 10040 DATA 0,0,0,0,0,0,21,160,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10050 DATA 0,63,0,0,0,0
 10060 DATA 0,0,0,0,252,252,252,240,240,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3
 10070 DATA 3,15,240,0,0,0,0,0,0,0,0,15,240,192,192,192,192,0,0,0,0,0,0,0
 10080 DATA 0,0,0,0,0,3,15,15,63,63,63,0,0,0,0
 10090 DATA 0,0,0,0,0,0,192,240,240,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,255,255
 10100 DATA 255,255,240,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,255,255,255,255,15,0,0,0,0
 10110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,15,15,3,0,0,0,0,0,0
 10120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10140 DATA 0,0
 10150 DATA 0,0,0,0,0,0,192,240,240,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,0
 10160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10170 DATA 3,15,15,3,0,0,0,0,0,0
 10180 DATA 0,0,0,0,0,192,240,240,252,252,84,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,255
 10190 DATA 255,255,255,240,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,255,255,255,255,15,0,0
 10200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,21,63,63,15,15,3,0,0,0,0,0,0
 10210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,0,0,0,0,0,0,0,168,5,0,0,0,0,0,0,0
 10220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,160,21,0,0,0,0,0,0,0,63,0,0,0,0
 10230 DATA 0,0,0,0,0,0
 10240 DATA 0,0,0,0,0,0,192,240,240,252,252,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15,3
 10250 DATA 3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192,240,15,0,0,0,0
 10260 DATA 0,0,0,0,63,63,63,15,15,3,0,0,0,0,0,0
 10270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,255,255,240,240,252,252
 10280 DATA 252,252,240,240,240,192,0,0,0,0,3,15,15,15,63,63,63,63,15,15
 10290 DATA 255,255,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,64,128,64,0,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,1,2,0
 10310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,0,0,0,0,0,0,192,192,192,0,0,0,0,0,0,1,2
 10320 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0
 10330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,255,255,240,0,0,0,3,3,12
 10340 DATA 252,240,192,0,0,0,0,3,15,63,48,192,192,0,0,0,15,255,255,252,0
 10350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,240,240,252,252,252
 10370 DATA 252,240,240,240,192,0,0,0,0,3,15,15,15,63,63,63,63,15,15,15,3
 10380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10410 DATA 0,0
 10420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,240,0,0,0,0,0,0,240
 10430 DATA 240,192,0,0,0,0,3,15,15,0,0,0,0,0,0,0,15,15,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,240,240,252,252,252
 10460 DATA 252,240,240,255,255,63,0,0,252,255,255,15,15,63,63,63,63,15,15
 10470 DATA 15,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10480 DATA 0,0,0,0,0,128,64,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,0,0,0,0,0,0
 10490 DATA 3,3,3,0,0,192,192,192,0,0,0,0,0,0,0,128,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10500 DATA 0,0,2,1,2,0,0,0,0,0
 10510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,240,252,12,3,3,0,0,0
 10520 DATA 240,255,255,63,0,0,252,255,255,15,0,0,0,192,192,48,63,15,3,0
 10530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10540 DATA62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
 10550 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 10560 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 10570 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 10580 DATA219,232,203,247,211,232,201
 10590 DATA1,232,3,17,0,224,33,0,208,62,192,211,232,237,176,62,83,211,232,201
 10600 DATA1,232,3,17,0,208,33,0,224,62,192,211,232,237,176,62,83,211,232,201
```

MZ-2200

★ー影ーさーんーがー入ー社ーしーてーかーらー編ー集ー部ーはーどーうーかーわーりーまーしーたー。ー（北海道中川郡・**林　佳宏14才**）……【**影：ーそーんーなーのーわーかーりーっーこーなーいーだーろーPOKE!**】



MZ-5500用

移植版
LADY BIRD

山田　吾作

あそびかた

このゲームは，1月号「LADY　BIRD」の移植です。キー操作は，[8][2][4][6]で上下左右にてんとう虫を動かして，油虫を退治します。しかし，心ない人間によって投げつけられる小石をよけながら，スコアをのばさなければいけません。

がんばって油虫を退治してください。

(注) MZ－2000のソフトウェアは，そのままではほとんど5500では動きません。そこで，ひきつづきMZ－2000から5500への移植のポイントを書きます。

MZ-2000から5500への移植

前にも書きましたが，2000から5500へはCEDITというユーティリティを使って，まず5500にない命令を直します。その後に，グラフィック関係のところを直しますが，ここで考えなければならないのは，2000は640×200，5500は640×400のグラフィックということです。

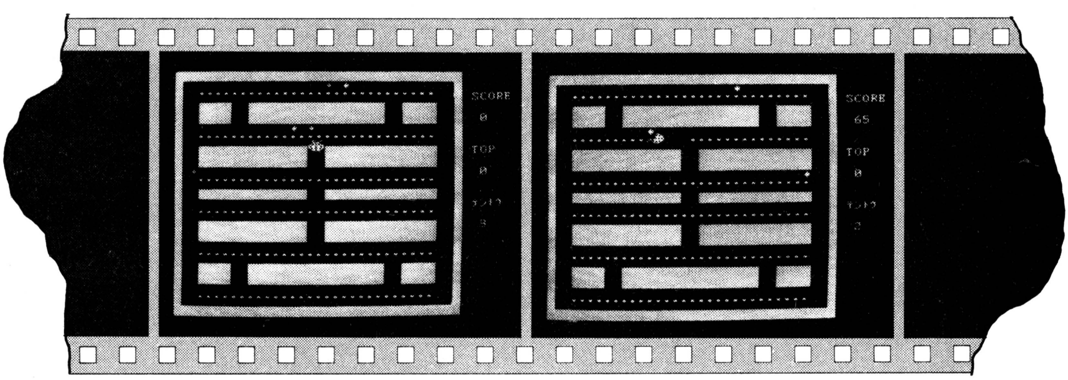
今回のプログラムでは，POSITION，CHARACTERの二つの命令だけでいいのですが，その他のグラフィック・コマンドも直さなければいけないときもあります。

移植ワンポイント・テクニック

5500のテキスト画面を40文字で使うには，GRADH，VHと設定しなければいけません。これによって，それぞれのグラフィック・コマンドのY軸を変化させるところを2倍しなければなりません。それと，2000のときは単音でしかだせなかったMUSICも，3重和音までだせるので，ゲームにおもしろ味がでてきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：まあ，よろしかろう。あまりテクニックにこだわる必要はないが，200～240行のKEY，GETは，キャラクタ・コードに直すと規則性が得られるんだ。そこでON GOTOを使えば……。



《写真1》スタート画面。小石とのタイミングをみはからって，それ――

《写真2》ゴッチーン！へたでんな！

★信じられる？フロッピーいじるのがまだこわい人がいるんだって！誰でしょう？……それは僕です。(福岡県大牟田市・田尻宏光15才)……【編・影：こわいもの，それは編集長!!編集長：こわいもの，給料持ってくお母ちゃん!!】

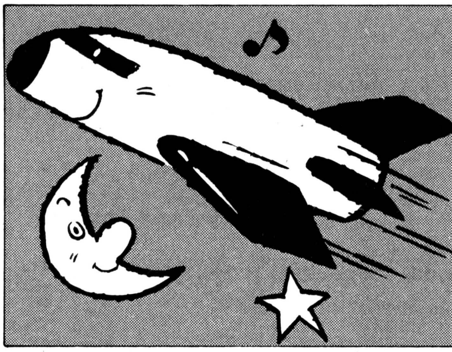
```
1 ON ERROR GOTO 30000
10 PRINT CHR$(6):CONSOLE C40,GN,VH
15 PAL 0,1,2,3,4,5,6,7
16 PRTY C2
20 TEMPO 7
25 DIM A$(6)
30 FOR I=1 TO 5
40 FOR J=1 TO 32
45 READ A
50 A$(I)=A$(I)+CHR$(A)
60 NEXT J,I
65 TEN=3:S=0:L=0
70 X=128:Y=120:F=18:V=2:N=32:G=2:W=2:M=2

75 CCOLOR C1,W0:GOTO 2000
76 CURSOR 35,3:PRINT "SCORE"
77 CURSOR 35,8:PRINT "TOP":CURSOR 35,10:
PRINT HS;
78 CURSOR 35,13:PRINT "ﾃﾝﾄｳ":CURSOR 35,1
5:PRINT TEN
80 POSITION X,Y:PATTERN [6,W1],-16,A$(1)

200 GET K$
210 IF K$="8" THEN Y=Y-16:T=1:IF CHARACT
ER$(X/8,Y/16)="█" THEN Y=Y+16
220 IF K$="6" THEN X=X+8:T=2:IF CHARACTE
R$(X/8+1,Y/16)="█" THEN X=X-8
230 IF K$="4" THEN X=X-8:T=3:IF CHARACTE
R$(X/8,Y/16)="█" THEN X=X+8
240 IF K$="2" THEN Y=Y+16:T=4:IF CHARACT
ER$(X/8,Y/16+1)="█" THEN Y=Y-16
250 IF T=1 THEN E=1:IF CHARACTER$(X/8+1,
Y/16)="█" THEN Y=Y+16
260 IF T=2 THEN E=2:IF CHARACTER$(X/8+1,
Y/16+1)="█" THEN X=X-8
270 IF T=3 THEN E=3:IF CHARACTER$(X/8,Y/
16+1)="█" THEN X=X+8
280 IF T=4 THEN E=4:IF CHARACTER$(X/8+1,
Y/16+1)="█" THEN Y=Y-16
290 IF CHARACTER$(X/8,Y/16+1)="･" THEN M
USIC "E0":S=S+5:L=L+1:CURSOR X/8,Y/16+1:
PRINT " "
295 IF CHARACTER$(X/8,Y/16)="*" THEN MUS
IC "DE":GOTO 900
296 IF CHARACTER$(X/8+1,Y/16)="*" THEN M
USIC "DE":GOTO 900
300 POSITION X,Y:PATTERN [6,W1],-16,A$(T
)
310 ON T GOTO 350,360,370,380
350 POSITION X,Y+16:PATTERN [6,W1],-16,A
$(5):GOTO 500
360 POSITION X-16,Y:PATTERN [6,W1],-16,A
$(5):GOTO 500
370 POSITION X+16,Y:PATTERN [6,W1],-16,A
$(5):GOTO 500
380 POSITION X,Y-16:PATTERN [6,W1],-16,A
$(5):GOTO 500
500 CURSOR F,G:PRINT " ";:IF F=2 THEN F=
32:GOTO 550
510 F=F-2
520 IF Y/16<11 THEN G=10
525 IF Y/16>12 THEN G=13
530 CURSOR F,G:PRINT "*";
550 CURSOR V,W:PRINT " ";:IF V=32 THEN V
=2:GOTO 600
560 V=V+2
565 IF Y/16<12 THEN W=2
566 IF Y/16>13 THEN W=21
570 CURSOR V,W:PRINT "*";
600 CURSOR N,M:PRINT " ";:IF N=2 THEN N=
32:GOTO 200
610 N=N-2
615 IF Y/16<12 THEN M=6
616 IF Y/16>13 THEN M=17
620 CURSOR N,M:PRINT "*";
630 IF L=168 THEN L=0:GOTO 1000
640 CURSOR 35,5:PRINT S
650 GOTO 200
888 RUN
900 MUSIC "R4R"
910 TEN=TEN-1
1000 MUSIC "R5R"
1010 GRAPH C:PRINT CHR$(6):L=0
1020 IF TEN=0 THEN 1500
1030 GOTO 70
1500 GRAPH C:PRINT CHR$(6)
1505 IF HS<S THEN HS=S
1510 CURSOR 12,10:PRINT "G A M E   O V
E R"
1515 MUSIC "R5R"
1516 MUSIC "E6R0 E6R0 E6R0 C8R3 D6R0 D6R
0 D6R0-B8"
1520 GET K$
1530 CURSOR 13,16:PRINT "PUSH [S] KEY !!
"

1540 IF K$="S" THEN 1560
1550 GOTO 1520
1560 PRINT CHR$(6):GOTO 65
2000 PRINT CHR$(6):PRINT "██████████████
████████████████████████"
2010 PRINT "█
█"
2020 PRINT "█  ........................
...█"
2030 PRINT "█  ████  ██████████████  █
████ █"
2040 PRINT "█  ████  ██████████████  █
████ █"
2050 PRINT "█
█"
2060 PRINT "█  ........................
...█"
2070 PRINT "█  ███████████  ████████
████ █"
2080 PRINT "█  ███████████  ████████
████ █"
2090 PRINT "█
█"
2100 PRINT "█  ........................
█"
2120 PRINT "█  ███████████  ████████
████ █"
2130 PRINT "█
█"
2140 PRINT "█  ........................
...█"
2150 PRINT "█  ███████████  ████████
████ █"
2160 PRINT "█  ███████████  ████████
████ █"
2170 PRINT "█
█"
2180 PRINT "█  ........................
█"
2190 PRINT "█  ████  ██████████████  █
████ █"
2200 PRINT "█  ████  ██████████████  █
████ █"
2210 PRINT "█
█"
2220 PRINT "█  ........................
...█"
2230 PRINT "████████████████████████████
█████"
2240 GOTO 76
20000 DATA 48,8,4,3,10,16,35,126,78,79,1
26,102,39,30,14,3,12,16,32,192,80,8,196,
126,114,242,126,102,228,120,112,192
20010 DATA 0,15,28,36,103,127,255,146,14
6,255,127,103,36,28,15,0,0,128,193,161,1
46,132,216,72,72,216,132,146,161,193,128
,0
20020 DATA 0,1,131,133,73,33,27,18,18,27
,33,73,133,131,1,0,0,240,56,36,230,254,2
55,73,73,255,254,230,36,56,240,0
20030 DATA 3,14,30,39,102,126,79,78,126,
35,16,10,3,4,8,48,192,112,120,228,102,12
6,242,114,126,196,8,80,192,32,16,12
20040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30000 IF ERN=2 THEN RESUME 370
```


★な、なんと僕のＸ１は女の子がくると熱くなる。僕よりスケベじゃ!!(大阪市・**藤田泰英11才**)……【**編**：Ｘ１はじつは女の子なんだよ。だからキミにヤキモチをやいてるのさ。**影**：パタパタ！焼けた焼きもちおいしそう。】



PASOPIA(T)/5/(7)用

シャトル・バトラー

CH Soft(平山英樹)

♡シャトル・バトラー愛のものがたり

1999年のある日，〇スキー星雲の〇イオー星人は地球にガールハントにやってきました。〇イオー星人は，ＰＲＥＴＴＹ・ＧＡＬの宝庫，電波新聞社へ向ってやって来ます。編集部は大パニック!!そこでみどりさんを愛する影は愛の戦士となり，たった１人でスペース・シャトルにまたがり，いや乗って，はてしない戦いのうずの中へ入っていった。

♡How To PLAY {キーの説明

テンキーの[0][・]で左右，スペースでshotです。敵は3ビキずつ出現し，3ビキごとにむずかしくなり，ＵＦＯは，バリア弾を出して，シャトルの移動をさまたげます。3ビキずつ，4回クリアすると1面クリアで，2面目からは5回になります。各面クリアごとに，ボーナス・ゲームがあります。このとき，バリアは無視されます。

バリア弾はＵＦＯまたは敵3ビキを異次元へおくりこむと赤くなり，99%止まります。それから，〝異次元イッチッチ・ビーム″の長さは，エネルギーによってきまります。エネルギー10以下で発射すると，自分がやられます。

ＯＶＥＲは，ミドリさんをとられるかシャトルが2回ＢＯＭＢのときです。

ＰＳ

どうしてもボーナスゲームが見れない人は，70のＡ1＝1をＡ1＝3にしてください。3ビキやっつけるとボーナス・ゲームになります。

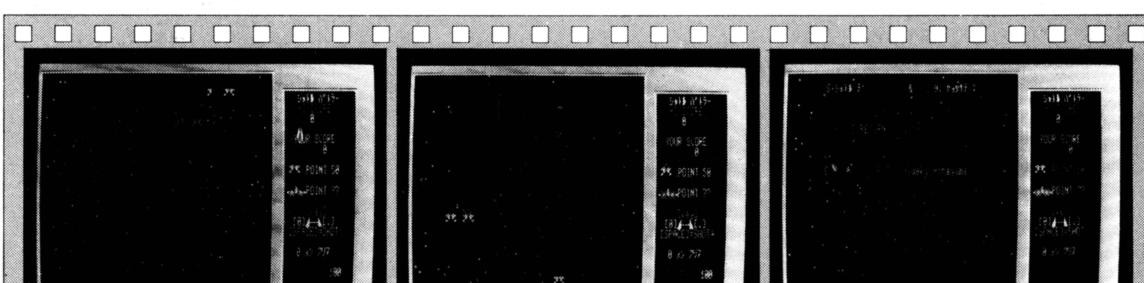
コツは，キーそうさになれることと，敵をおっかけて撃つなどです。

CHECKER FLAG

影：キーがうまく操作できないよ～!

Dr.D：それでは，70行をちょっといじって，ほら，これで影君でもボーナス・プレイができるぞ。

影：アリガトウ!!



《写真1》ピコピコと現われたのが〇イオー星人

《写真2》ビシューン!! 撃て，撃て，撃てー!!

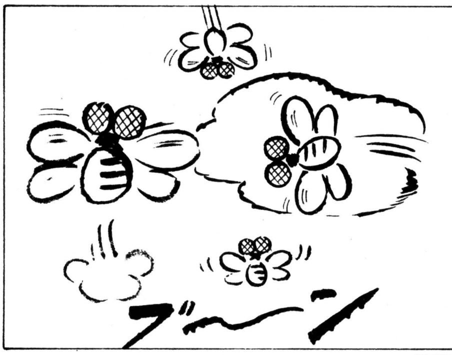
《写真3》おつかれさんでした

★デザ部はデザートも作ってくださるのですか？(北海道札幌市・清水繁男14才)……【デザ部：実はそうなんです。この間作ったＢＡＳＩＣマガジン・デコレーションはいかがです？編：ひょっとしてＤＥＬＵＸＥのこと？】

シャトル・バトラーのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 80:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/5
20 HS=0:V7=8:DIM X%(3),Y%(3),VX%(3),N%(5),M%(5)
30 GOSUB 940:LOCATE 9,10:PRINT" C H ♣ S O F T 「 Hideki Hirayama 」"
40 LOCATE 9,2:PRINT" S･ｼｬﾄﾙ ﾃﾞ ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ & UFO ｦ､ ﾔｯﾂｹﾃ ﾈ !":GOSUB 1120
50 LOCATE 9,6:PRINT" ♠ HIT [ RETURN ] Key ♠ Do one's BEST"
60 OUT 48,22:K=INP(49):IF K=127 THEN 70 ELSE 60
70 H=0:SP=2:A1=0:A=0:Z=3:ME=0
80 G=0:GOSUB 940:BY=10:FOR I=1 TO 5:M(I)=0:N(I)=0:NEXT
90 FOR I=1 TO 3:Y(I)=10:NEXT:IF H<>0 THEN GOSUB 740
100 FOR I=1 TO 3:Y(I)=Y(I)+12*A1:X(I)=INT(RND(1)*16+5)*4-2:NEXT
110 FOR I=1 TO 3:VX(I)=5:NEXT:VX(INT(RND(1)*3+1))=-8
120 GOTO 200
130 LINE(S,93)-(S+2,97),7:LINE-(S-2,97),7:LINE-(S,93),7:RETURN
140 LINE(X(C)-2,Y(C))-(X(C)+2,Y(C)),6:LINE(X(C)-2,Y(C)+2)-(X(C),Y(C)),5:LINE-(X(
C)+2,Y(C)+2),5:CIRCLE(X(C),Y(C)-1),1,2:RETURN
150 LINE(D,F-2)-(D,F),6:LINE(D-3,F-1)-(D-1,F+1),2,BF:LINE(D+1,F-1)-(D+3,F+1),2,B
F:FOR Q=0 TO 8 STEP 2:PSET(D-4+Q,F),5:NEXT:RETURN
160 IF ABS(M(G)-S)<5 THEN 820
170 SN=1:GOSUB 1110:CIRCLE(M(G),N(G)),3,3:PAINT(M(G),N(G)),2,3:M(G)=0:GOTO 450
180 LINE(X(C)-2,Y(C)-2)-(X(C)+2,Y(C)+3),0,BF:RETURN
190 REM -- main --
200 IF A1>0 THEN GOTO 380
210 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
220 IF K=255 THEN 260
230 LINE(S+2,93)-(S-2,97),0,BF
240 IF K=254 AND POINT(S-7,95)=0 THEN S=S-7:GOTO 260
250 IF K=191 AND POINT(S+7,95)=0 THEN S=S+7
260 GOSUB 130
270 IF K=127 THEN BX=S:SOUND 80,1:GOTO 610
280 FOR C=1 TO 3
290 IF X(C)=0 THEN 330
300 GOSUB 180:X(C)=X(C)+VX(C)
310 IF X(C)<15 OR X(C)>100 THEN VX(C)=-VX(C):Y(C)=Y(C)+12
320 GOSUB 140:IF Y(C)>93 THEN GOTO 860
330 NEXT C
340 BY=BY-2:IF BY<10 THEN BY=10
350 LOCATE 69,20:PRINT USING"###";110-BY:IF BY>100 THEN 820
360 GOTO 200
370 ' ---
380 LINE(D-4,F-2)-(D+4,F+2),0,BF:IF RND>.5 THEN V7=-V7
390 D=D+V7:F=10:IF D<10 OR D>100 THEN D=70 OR D=40
400 GOSUB 150:G=G+1:IF RND<A1/10 AND M(G)=0 THEN M(G)=D:N(G)=10
410 IF POINT(M(G),N(G))=2 THEN M(G)=0
420 IF M(G)=0 THEN 450
430 PSET(M(G),N(G)),0:N(G)=N(G)+12:PSET(M(G),N(G)),7:SOUND 50,1
440 IF N(G)>93 THEN 160
450 IF G=5 THEN G=0
460 GOTO 210
470 REM -- main (b) --
480 LOCATE 7,2:PRINT"B O U N S ♥ G A M E":SOUND 10,120:SOUND 70,5:ME=ME+1
490 OUT 48,127:K=INP(49):OUT 48,127:K=INP(49):VX=-(K=254)*(S>6)+(K=191)*(S<100)
500 LINE(S-2,93)-(S+2,97),0,BF:S=S+VX*8:GOSUB 130
510 IF K=127 THEN BX=S:GOTO 550
520 LINE(D-4,F-2)-(D+4,F+2),0,BF:IF D>90 OR D<20 OR RND(1)>.9 THEN V7=-V7
530 SOUND 70,5:IF RND(1)>.7 THEN F=F+12
540 D=D+V7:GOSUB 150:IF F>93 THEN 80 ELSE 490
550 LINE(BX,BY)-(BX,92),7:IF ABS(S-D)<5 AND BY<F THEN BO=1:GOSUB 720:GOTO 80
560 LINE(BX,BY)-(BX,92),0
570 GOTO 520
580 ' --SUB etc --
590 A=0:A1=A1+1
600 IF A1>Z THEN A1=0:Z=4:GOTO 480 ELSE 90
610 LINE(BX,BY)-(BX,92),3
620 FOR B=1 TO 3:IF ABS(S-X(B))<2 AND BY<Y(B) THEN GOSUB 680
630 NEXT
640 IF ABS(S-D)<5 AND BY<=F THEN GOSUB 720
650 LINE(BX,BY)-(BX,92),0
660 IF A=3 THEN 590
670 BY=BY+10:GOTO 280
680 FOR CL=7 TO 0 STEP-1:SOUND 75+CL,5
690 LINE(X(B)-2,Y(B)-2)-(X(B)+2,Y(B)+3),CL,BF:NEXT:GOSUB 780
700 A=A+1:X(B)=0
710 RETURN
720 FOR CL=7 TO 0 STEP-1:SOUND 75+CL,10
730 LINE(D-4,F-2)-(D+4,F+2),CL,BF:NEXT:D=20:F=10
740 FOR I=1 TO 5:IF M(I)=0 THEN 760
750 PSET(M(I),N(I)),2:H=H+10:SOUND 80,2
760 NEXT
770 GOSUB 790:RETURN
780 H=H+50:GOSUB 1090:RETURN
790 H=H+INT(RND(1)*10+1)*50:GOSUB 1090
800 IF BO=1 THEN FOR I=1 TO 100-F:H=H+10:GOSUB 1090:SOUND 65,5:NEXT:BO=0
810 RETURN
820 FOR I=0 TO 2:COLOR ,2:SOUND 50,9:COLOR ,6:SOUND 78,9:NEXT
830 FOR I=1 TO 17:CIRCLE(S,97),I,2:NEXT:COLOR ,0
840 SP=SP-1:IF SP<>0 THEN A=0:GOTO 80 ELSE 880
850 REM -- GAME OVER --
860 FOR I=0 TO 8:LINE(X(C),Y(C))-(S,95),5:SP=1:SOUND 50+I,3:NEXT
870 LOCATE X(C)/2-5,19:PRINT CHR$(252)"ﾐﾄﾞﾘ ｻﾝ ﾓﾗｯﾀ":GOTO 820
880 LOCATE 18,10:PRINT CHR$(254)"G A M E ◆ O V E R"
890 LOCATE 14,12:PRINT CHR$(251)"KEY IN RETURN TO REPLAY!!"
900 LOCATE 19,15:PRINT CHR$(253)" ♥ By CH SOFT ♥"
910 IF H>HS THEN HS=H:SN=5:GOSUB 1110
920 OUT 48,22:K=INP(49):IF K=127 THEN 70 ELSE 920
930 ' -- CRT --
940 CLS:LOCATE 61,3:PRINT"ｼｬﾄﾙ ﾊﾞﾄﾗｰ"
950 LINE(1,3)-(110,99),6,B:LINE(115,10)-(150,99),6,B:PAINT(159,`),1,6
960 FOR I=0 TO 99:PSET(INT(RND*105+3),INT(RND*80+5)),1:NEXT
970 LOCATE 60,4:PRINT CHR$(252);"HI SCORE"
980 LOCATE 59,7:PRINT CHR$(253);"YOUR SCORE"
990 C=0:X(0)=120:Y(0)=40:D=121:F=50:GOSUB 140:GOSUB 150
1000 LOCATE 63,10:PRINT"POINT 50":LOCATE 63,12:PRINT"POINT ??"
1010 D=120:F=90
1020 LOCATE 62,14:PRINT CHR$(252)"[key]":LOCATE 60,15:PRINT"[0]◀―▶[.]"
1030 LOCATE 58,16:PRINT CHR$(251)"[SPACE]=SHOT!"
1040 LOCATE 60,18:PRINT ME"ﾒﾝ ｸﾘｱ"
1050 LOCATE 60,20:PRINT CHR$(250)"ENERGY"+CHR$(255)
1060 LOCATE 63,22:PRINT CHR$(253)"S ｼｬﾄﾙ"
1070 S=130:GOSUB 130:S=20:IF SP=1 THEN LOCATE 63,23:PRINT CHR$(250)"X BOMB"
1080 LOCATE 63,5:PRINT HS
1090 LOCATE 63,8:PRINT USING "#####";H
1100 RETURN
1110 FOR S1=1 TO SN:FOR SO=60 TO 80:SOUND SO,1:NEXT SO,S1:RETURN
1120 FOR I=1 TO 22:READ S5,S6:SOUND S5,S6:NEXT:RETURN
1130 DATA 40,16,38,8,36,8,35,16,33,16,43,16,40,8,38,8,40,16,0,8,38,8,38,8,40,8,4
1,8,35,16,36,8,38,8,36,8,0,8,38,8,0,8,40,8
```

★12月号ＡＰＰＬＥのスーパーソフトのところで当選者の住所に取鳥と書いてあった。僕もこの間違いやったことあったりして。(鳥取県米子市・**山田賢司14才**)……【**編**：地元の人もやるんなら…。**編集長**：甘えるな!!】



PASOPIA 7用

BOOM 4

岡田　一穂

水色の三角形のような物体を操縦して，ダイヤモンドをとるゲームです。

操作，ルールについて

テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で上下左右に動きます。

丸いエネルギー弾がおいかけてきます。それにぶつかると，ゲーム・オーバーです。また✳が動いていますが，これに当たってもオーバーです。ダイヤモンドは，時間がたつとほかの場所に移動します。とったときに鳴る音楽が長いほど，高得点になっています。

プログラムについて

✳の動きは見ての通り，パソピア7のマルチ画面機能を使っています。

改造は，390行から460行にかけての0～7画面に書き込む部分をかえればいろいろなバリエーションが楽しめるでしょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：260～460のサブルーチンは，1回しかコールしないのだから，サブ・ルーチンにする必要はないな。

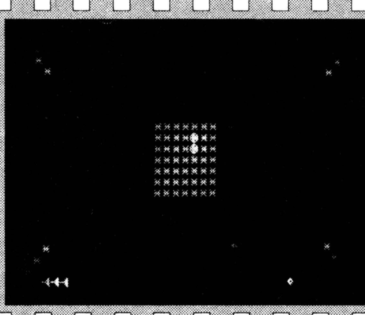
編：そういえば，そうですね。サブ・ルーチンというのは，なん度も使うようなか所を一つにまとめておくものですからね。

影：編くんも，たまにはいいことを言うじゃないか。ギャハハハ……

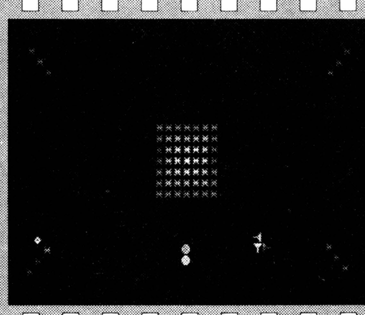


評…わーい、またもらっちゃった！みきちゃんのカレンダー!!

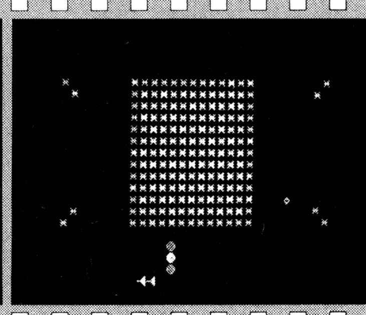
大阪市　みき



《写真1》右下の◇を取ってください



《写真2》エネルギー弾が追いかけてくる

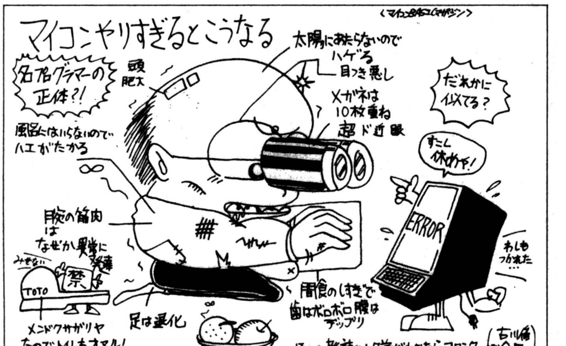


《写真3》中央の✳の四角も変化します

★友人Pにベーマガを貸した。何日かたってトイレットペーパーになって帰ってきた。(静岡県三島市・平野宗典12才)……【編：スゴイでしょ！いまどきリストがトイレットペーパーになるなんて，超ロングのリストだね。】

BOOM 4のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE ,,0:GOSUB 260:GOTO 30
20 LINE(X1*8,Y1*8)-(X1*8+7,Y1*8+7),0,BF:RETURN
30 X=19:Y=20:TX=19:TY=11:SC=0
40 PUT@(152,160),A
50 K=STICK(0):X1=X:Y1=Y
60 IF K=1 AND Y>2 THEN Y=Y-1:PUT@(X*8,Y*8),A:GOSUB 20
70 IF K=5 AND Y<23 THEN Y=Y+1:PUT@(X*8,Y*8),C,PSET:GOSUB 20
80 IF K=7 AND X>1 THEN X=X-1:PUT@(X*8,Y*8),D:GOSUB 20
90 IF K=3 AND X<38 THEN X=X+1:PUT@(X*8,Y*8),B:GOSUB 20
100 IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN 470
110 IF TX=X AND TY=Y THEN 470
120 X1=TX:Y1=TY:IF STP>0 THEN 150 ELSE STP=RND*5
130 IF TX<>X AND RND<.5 THEN STX=1:STY=0:IF TX>X THEN STX=-1:GOTO 150 ELSE 150
140 STX=0:STY=1:IF TY>Y THEN STY=-1
150 TX=TX+STX:TY=TY+STY
160 IF TX<1 OR TX>38 OR TY<1 OR TY>23 THEN TX=20:TY=10
170 GOSUB 20:PUT@(TX*8,TY*8),E
180 STP=STP-1
190 IF TX=X AND TY=Y THEN 470
200 IF WARP<0 THEN X1=WX:Y1=WY:GOSUB 20:WX=RND*38+1:WY=RND*23+1:WARP=RND*60
210 CIRCLE (WX*8+4,WY*8+4),2,1:WARP=WARP-1
220 IF WX=X AND WY=Y THEN 520
230 SR=SR+1:IF SR>6 THEN SR=-6
240 SCREEN ,,ABS(SR),ABS(SR)
250 GOTO 50
260 DEFINT F-Z
270 WIDTH 40:SCREEN 0
280 CLS:COLOR=(1,7):COLOR=(2,5):COLOR=(3,3)
290 DRAW"C2BM4,0D3G3R6F2D1C3L2
300 DIM A(15):GET@(0,0)-(7,7),A
310 CLS:DRAW"C2BM7,3L3F3D6E2L1C3U2
320 DIM B(15):GET@(0,0)-(7,7),B
330 CLS:DRAW"C2BM4,6U3E3L6H2U1C3R2
340 DIM C(15):GET@(0,0)-(7,7),C
350 CLS:DRAW"C2BM0,3R3H3U6G2R1C3D2
360 DIM D(15):GET@(0,0)-(7,7),D
370 CLS:CIRCLE(4,3),3,1:CIRCLE(4,3),2,2:PSET(4,3),3
380 DIM E(15):GET@(0,0)-(7,7),E
390 CLS:COLOR 4:A$="*************"
400 FOR I=0 TO 6
410 SCREEN ,,I,I,0,0 :CLS 1:COLOR I
420 A=19-I:LOCATE A,12-I
430 FOR J=0 TO I*2:PRINT LEFT$(A$,I*2+1):PRINT SPACE$(A);:NEXT
440 LOCATE I+1,I+1:PRINT"*":LOCATE 38-I,I+1:PRINT"*":LOCATE I+1,23-I:PRINT"*":LO
CATE 38-I,23-I:PRINT"*"
450 NEXT
460 SCREEN ,,6,6 :RETURN
470 '********* GAME OVER *********
480 NOISE"T 55L6402agbfced
490 SCREEN ,,7,7:CLS 2
500 LOCATE 15,8:PRINT"Your Score":LOCATE 15,10:PRINT USING"#########";SC*100
510 LOCATE 15,15:PRINT"Push  Return":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 510 ELSE 30
520 '*********** POINT GET ***************
530 P$="L32CDEFGFEDCDEFGFEDCDEFGFEDCEGEO4CO3":PP$=LEFT$(P$,ABS(WARP)):PLAY"XPP$;
"
540 SC=SC+WARP:WARP=-1:GOTO 200
```



広島市　O.F.

評…だれかに似てるって，
だれのことだ？(Dr.D)



愛知県西賀茂郡　BOKU

評…チョコレート？　だれに？　右の人？
ボクチンだ♡♡(影)

★友人のＩ君はスペースインベーダーを知らない。別に飯田とはいわないよ，飯田とは！（神奈川県川崎市・松浦達也13才）……【影：ここで当然“イーダ!!”って言うと思っただろ？やっぱり！ベーマガ読者は実に賢い!!】



PC-6001/mkII/6601用

ワールド・プロレスリング

山　哲夫

全国１千万のプロレス・ファンのみなさん，こんにちは。現代の戦国絵巻ともいえる，ワールド・プロレスリング。実況担当は私，古舘イチロウ，解説はおなじみ山本小鉄さんです！

タイガー・マスクの引退，猪木の復活，そして長州力の反乱と，今の新日本プロレスは幕末をむかえようとしている。そんなさなか，このようなシミュレーション・ゲームを作ってしまいました。ちなみに，このゲームは83年６月号「プロレス・ゲーム」（谷口氏）の移植版（しかし，ほとんどは自作）です。

この番組は，電波新聞社より実況生中継でおおくりしております。

★入力方法

16ＫＢの人は，二つに分けてあるので別々に入力してください。32ＫＢの人は，つなげて入力してもよいです（改良必要）。**リスト１**のマシン語は，新星出版社「Ｐ６・Ｐ８ゲームプログラミング」のものを使わしてもらっています。おっと，16ＫＢで入力する人はメモリぎりぎりなので，これ以上つけたさないでください。

★遊びかた

さあ，ＲＵＮさせると「Name？」と出ますから，自分の名前を入れてください。すると，ゴングが鳴って試合開始です。

まず，敵と自分で争うので[←][→]を使って敵をつかまえてください。つかまえたら，ワザの番号を押します。おっと，このタイミングが悪いと，また敵に逃げられます。山本さん，やっぱりタイミングは大事ですねェ

――そうですね。タイミングですね。ひまわりナッツもよろしく!!（関係ない）

ワザの入力が終わると，ワザが画面に書かれます。そして，そのつぎは敵の攻撃になります。敵が終わると，また自分でこのくりかえしです。

相手の体力が40以下のときは，連続攻撃可能です。そして，10以下になるとあなたの勝ちです。これを10人勝ちぬくと，チャンピオンになれます。

さあ，あなたはチャンピオンになれるか!?

最後に

やっぱり，新日本プロレスは最高ですね。なにせ，スピードがあります。プロレスばんざーい!!

なお，参加メンバーの中に，スタン・ハンセン，タイガー・ジェット・シンと，全日のレスラーがいますが，特別参加だと思って気にしないでください。

では，このへんで電波新聞社より実況生中継を終わりにしたいと思います。山本さん，ありがとうございました。

――失礼しました――

CHECKER FLAG

Ｄr.Ｄ：作者は移植版といっとるが，りっぱなオリジナルゲームだな。なかなかの力作だ。

編：そうですね，ワザが画面に映るのが面白いですね。ただ，レスラーの個性がないのが残念ですね。たとえば猪木は延髄斬りの成功率が高いとか，長州力はウェスタン・ラリアートの攻撃力が強いとか。

Dr.Ｄ：ふむ，そうだなロールプレイング・ゲームのようにするといい。

★ＢＭ用語辞典①：デンパ＝電柱をナンパすること。（鹿児島県阿久津市・**鶴崎正勝14才**）……【**編**：どういう意味？ **影**：つまり♪電線にスズメが３羽とまってる…♪よってスズメがナンパとまってるかを数えるということさ。】

《第1表》プログラム・マップ

リスト1

10～40	初期設定
50～480	マシン語読みとり
490～640	画面を書く
650～720	ゲーム説明

リスト2

10	初期設定	
20～80	両者争い	
90～200	ワザを書く	自分の攻撃
210～230	フォールした場合	自分の攻撃
240～270	ドロップ・キック，延髄斬り バック・ドロップ ウェスタン・ラリアート	自分の攻撃
280～310	コブラ・ツイスト，足4の字	自分の攻撃
320～460	ワザを書く	挑戦者（敵）の攻撃
470～500	240～270同様	挑戦者（敵）の攻撃
510～530	280～310同様	挑戦者（敵）の攻撃
540	勝ちぬいた場合	
550	チャンピオンになった場合	
560～610	画面を書く	
620～640	カウント音	
650～740	ワザをDATAから読む	
750～770	キー・スキャン	
780	体力の表示	
790～860	各データの読みとり	
870	画面を消す	
880～1420	各ワザのデータ	

《第2表》変数表

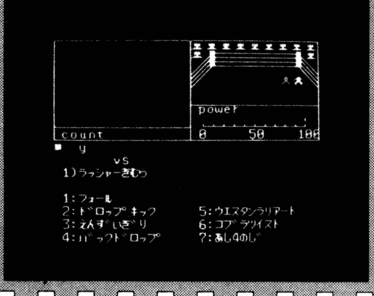
P	自分の体力
C	挑戦者体力
M	挑戦者ナンバー
N$（10）	挑戦者名など
F（7）	自分の攻撃力
C（6）	挑戦者攻撃力
K（7）	成功率
Z	USR命令用

《第3表》各選手の体力

自　分	100
ラッシャー木村	70
アニマル浜口	80
タイガー・ジェットシン	90
キラーカーン	100
長州力	110
藤波辰巳	120
アンドレ・ザ・ジャイアント	130
スタン・ハンセン	140
ハルク・ホーガン	150
アントニオ猪木	160

《第4表》各わざ説明

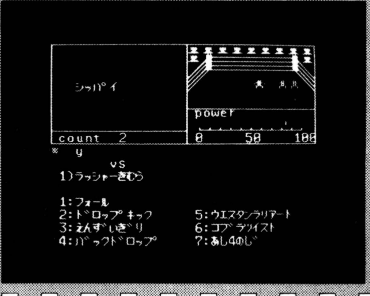
キー	名称	攻撃力	成功率	体力消費度	
				成功	失敗
1	フォール	0	70%	1	2
2	ドロップ・キック	5	60%	2	4
3	延髄斬り	10	50%	2	4
4	バック・ドロップ	30	40%	4	8
5	ウェスタン・ラリアート	40	30%	2	4
6	コブラ・ツイスト	20	45%	5	10
7	足4の字	15	50%	5	10



《写真1》カーン!! 試合開始です



《写真2》え～い，コブラツイストだ！



《写真3》あれれ，失敗なの？

★質問！実用プログラムコーナーの始めに，「Dr.Dが批評を…」と書いてあるけど何も書いてないのは？（大阪府高槻市・**佐藤賢治12才**）……**【編**：ひじょうに結構な質問です。誌面の都合で省略してるんですが…。メンゴ！**】**

ワールド・プロレスリングのプログラム・リスト(1)

```
10 CLEAR50,&HDDFF
20 FORI=1TO7:READA$(I):NEXT:DATAﾌｫｰﾙ,ﾄﾞﾛｯﾌﾟｷｯｸ,えんずいぎり,ﾊﾞｯｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ
30 DATAｳｴｽﾀﾝﾗﾘｱｰﾄ,ｺﾌﾞﾗﾂｲｽﾄ,あし4のじ
40 GOSUB650
50 DATAdd,21,b5,de,cd,41,07,dd
60 DATA73,06,d1,e1,e5,d5,cf,2c
70 DATAcd,e4,0d,1f,dd,77,08,cf
80 DATA2c,cd,e4,0d,dd,77,07,c1
90 DATAd1,e5,c5,dd,36,00,08,dd
100 DATA36,01,08,dd,36,02,03,dd
110 DATA36,03,00,dd,7e,06,07,07
120 DATA07,47,07,80,4f,e5,21,00
130 DATAdf,06,00,09,eb,e1,d5,dd
140 DATA6e,07,26,00,29,29,29,29
150 DATA29,16,00,dd,5e,08,7b,cb
160 DATA3b,cb,3b,e6,03,4f,0c,19
170 DATA11,00,e2,19,d1,22,b9,de
180 DATA1a,d5,1e,00,41,05,28,09
190 DATAb7,1f,cb,1b,1f,cb,1b,10
200 DATAf8,57,7e,a2,28,04,dd,36
210 DATA03,01,7e,aa,77,23,7e,a3
220 DATA28,04,dd,36,03,01,7e,ab
230 DATA77,11,1f,00,19,dd,35,01
240 DATAd1,13,20,cc,dd,7e,00,dd
250 DATA77,01,dd,35,02,28,06,2a
260 DATAb9,de,23,18,b8,af,dd,46
270 DATA03,c3,16,0d
280 DATAf,30,c0,c0,c0,c0,30,f
290 DATA0,c0,30,30,30,30,c0,0
300 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATAf,3f,ff,ff,ff,ff,3f,f
320 DATA0,c0,f0,f0,f0,f0,c0,0
330 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA5,5,15,45,5,15,10,10
350 DATA0,0,40,10,0,40,40,40
360 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
370 DATAa,8a,2a,a,a,2a,20,20
380 DATA0,20,80,0,0,80,80,60
390 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
400 DATAfc,fc,fc,fc,fc,fc,0,0
410 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA0,0,3f,3f,3f,c,3f,ff
440 DATA0,0,0,0,0,0,0,c0
450 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
460 FORI=0TO179:READD$:POKE&HDE00+I,VAL("&H"+D$):NEXT
470 FORI=0TO143:READD$:POKE&HDF00+I,VAL("&H"+D$):NEXT
480 POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,222
490 SCREEN4,2,1:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
500 LINE(1,1)-(254,95),,B:LINE(128,2)-(128,95):LINE(2,83)-(127,83)
510 LINE(129,62)-(253,62):FORI=13TO25STEP4:LINE(149,I)-(234,I)
520 LINE(149,I)-(129,I+20):LINE(234,I)-(254,I+20):NEXT
530 LINE(147,11)-(151,25),,BF:LINE(232,11)-(236,25),,BF
540 FORI=130TO245STEP14:Z=USR(5),I,2:NEXT
550 Z=USR(5),130,10:Z=USR(5),242,10
560 LOCATE17,5:PRINT"power":LINE(140,82)-(240,82)
570 FORI=140TO240STEP10:LINE(I,80)-(I,82):NEXT
580 LOCATE17,7:PRINT"0      50      100"
590 FORI=1TO4:LOCATE0,11+I:PRINTI":"A$(I);:NEXT
600 FORI=5TO7:LOCATE16,8+I:PRINTI":"A$(I);:NEXT
610 LOCATE1,7:PRINT"count"
620 SCREEN1,1,1:LOCATE8,15:PRINT"PUSH SPACE KEY";
630 IFSTRIG(0)=0THEN630
640 CLS:PRINT"LIST2 を LOAD せよ!":END
650 CONSOLE0,16,0,0:CLS:PLAY"t255s10m2300o3dd16d16dda1dd16d16ddb1"
660 LINE(0,0)-(256,0),2:LOCATE7,0:PRINT" ﾜｰﾙﾄﾞ ﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ "
670 PRINT:PRINT" ぜんこく1千万の ﾌﾟﾛﾚｽﾌｧﾝのみなさん こんにちは!"
680 PRINT" わたしは かげきなアナウンサーふるだちいちろう です!"
690 PRINT" あなたは10にんかちぬき みごとチャンピオンになれるか!"
700 PRINT" さぁ いよいよ ゴングです !!"
710 PRINT:PRINT"     KEY":FORI=1TO7:LOCATE8,6+I:PRINTI" "A$(I):NEXT
720 RETURN
```

ワールド・プロレスリングのプログラム・リスト(2)

```
10 P=100:A=228:B=144:INPUT"Name":N$(0):GOTO560
20 GOSUB780:PLAY"s8m5000o5f"
30 GOSUB750:Z=USR(4),2,99:R=INT(RND(1)*2):B1=B+((R=1)-(R=0))*12
40 IFB1<144ORB1>228THEN60
50 Z=USR(3),B,35:B=B1:Z=USR(3),B,35:IFA=BTHEN70
60 GOTO30
70 EXEC&H1058:FORI=0TO20:K=VAL(INKEY$):IFK=>1ANDK<=7THEN90
80 NEXT:GOTO60
90 LINE(2,99)-(10,105),0,BF:IFK=1THENRESTORE1350
100 IFK=2THENRESTORE1070
110 IFK=3THENRESTORE970
120 IFK=4THENRESTORE1160
130 IFK=5THENRESTORE1270
140 IFK=6THENRESTORE880
150 IFK=7THENRESTORE1220
160 K(K)=INT(K(K)+P/10):O=INT(RND(1)*100)+1:IFO<K(K)THEN190
170 LINE(5,5)-(123,80),0,BF:LOCATE3,3:PRINT"しっぱい"
180 P=P-T(K)*2:GOSUB780:GOTO320
190 LINE(5,5)-(123,80),0,BF:V=1:GOSUB650:EXEC&H1BCD:P=P-T(K)
200 ONKGOTO210,240,240,240,240,280,280
210 GOSUB780:G1=INT(RND(1)*(C/10))+1:IFG1=1THEN230
220 FORI=1TO2:LOCATE7,7:GOSUB620:NEXT:GOTO320
230 FORI=1TO3:LOCATE7,7:GOSUB620:NEXT:GOTO540
240 C=C-(F(K)-100/P)
250 IFC<10THENLOCATE17,9:PRINT"Dｒｽﾄｯﾌﾟ":GOTO540
260 IFC<35THENGOSUB780:GOTO30
270 GOSUB780:GOTO320
280 FORI=1TO(F(K)/5-100/P):L=INT(RND(1)*C-35)+1
290 IFL=1THENLOCATE17,9:PRINT"ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ":GOTO540
300 C=C-5:NEXT
310 GOTO250
320 FORI=0TO8:FORJ=0TO150:NEXT:Z=USR(4),2,123:NEXT
330 LINE(2,123)-(8,129),0,BF:L0=INT(RND(1)*6)+1
340 K(L0)=INT(K(L0)+C*10/35):L1=INT(RND(1)*100)+1
350 IFL1<K(L0)THEN380
360 LINE(5,5)-(123,80),0,BF:LOCATE3,3:PRINT"ｼｯﾊﾟｲ"
370 C=C-T(K)*2:GOTO30
380 ONL0GOTO390,400,410,420,430,440
390 RESTORE1070:GOTO450
400 RESTORE970:GOTO450
410 RESTORE1160:GOTO450
420 RESTORE1270:GOTO450
430 RESTORE880:GOTO450
440 RESTORE1220
450 LINE(5,5)-(123,80),0,BF:V=2:GOSUB650:EXEC&H1BCD:C=C-T(L0)
460 ONL0GOTO470,470,470,470,510,510
470 P=P-(C(L0)-100/C)
480 IFP<35THENSCREEN1,1,1:CLS:PRINT"Dｒｽﾄｯﾌﾟ":PRINTM"にん":END
490 IFP<35THENGOSUB780:GOTO320
500 GOSUB780:GOTO30
510 FORI=1TO(C(L0)/5-100/C):L=INT(RND(1)*C-35)+1
520 IFL=1THENSCREEN1,1,1:CLS:PRINT"ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ":PRINTM"にん":END
530 P=P-5:NEXT:GOSUB780:GOTO480
540 LOCATE17,8:PRINT"You win":PLAY"e16":FORI=0TO500:NEXT:GOTO560

550 SCREEN1,1,1:CLS:PRINT"champion"
560 P=100:M=M+1:IFM=11THEN550
570 GOSUB790:C=60+M*10:U=180+M*20:G=INT(RND(1)*6)+1
580 SCREEN4,2,2:LINE(5,5)-(123,80),0,BF:LINE(64,85)-(72,94),0,BF

590 GOSUB870:C(G)=C(G)+10:Z=USR(2),A,35:Z=USR(3),B,35
600 LOCATE3,8:PRINTN$(0):PRINTTAB(7)"vs":PRINTM")"N$(M)
610 SCREEN4,2,2:GOTO20
620 FORJ=0TO250:NEXT
630 LINE(64,85)-(72,94),0,BF:PRINTI:SOUND1,15:SOUND6,10
640 SOUND7,0:SOUND10,15:SOUND11,255:SOUND10,0:SOUND7,56:RETURN
650 READC$,X,Y:IFC$="m"THENPSET(
```


★影さんとDr.はわかるけど,編さんと編集長の移植マスターでの紹介文が創刊いらい変わってないですね。(神奈川県横浜市・**細野　悟13才**)……【**編**：ベーマガは変わりません。いつまでもいつまでも♪キミ～の友達♪】

```
X,Y):GOTO650
660 IFC$="l"THENLINE-(X,Y):GOTO6
50
670 IFC$="b"THENLINE-(X,Y),,BF:G
OTO650
680 IFC$="p"THENPAINT(X,Y),1,1:G
OTO650
690 READKX,KY,MX,MY,A1,B1,A2,B2,
C1,D1,C2,D2:IFV=1THEN710
700 GOTO730
710 Z=USR(0),KX,KY:Z=USR(1),MX,M
Y:PAINT(A1,B1),1,1:PAINT(A2,B2),
1,1
720 RETURN
730 Z=USR(1),KX,KY:Z=USR(0),MX,M
Y:PAINT(C1,D1),1,1:PAINT(C2,D2),
1,1
740 RETURN
750 S=STICK(0):IFS<>3ANDS<>7THEN
RETURN
760 A1=A+((S=7)-(S=3))*12:IFA1<1
44ORA1>228THENRETURN
770 A=USR(2),A,35:A=A1:Z=USR(2),
A,35:RETURN
780 LINE(129,72)-(240,79),0,BF:L
INE(P+140,74)-(P+140,77):RETURN
790 RESTORE830:FORI=1TO10:READN$
(I):NEXT
800 FORI=1TO7:READF(I),K(I),T(I)
:NEXT
810 FORI=1TO6:READC(I):NEXT
820 RETURN
830 DATAラッシャーきむら,アニマルはまぐ゛ち,タイガ゛ー
シ゛ェットシン,キラーカーン,ちょうしゅう りき,ふし゛なみ た
つみ
840 DATAアント゛レザ゛シ゛ャイアント,スタン ハンセン,
ハルク ホーガ゛ン,アントニオ いのき
850 DATA0,70,1,5,60,2,10,50,2,30
,40,4,40,30,2,20,45,5,15,50,5
860 DATA4,8,25,35,15,12
870 LINE(0,96)-(256,130),0,BF:LI
NE(144,35)-(239,43),0,BF:RETURN
880 DATAm,90,34,l,96,40,l,96,72,
l,88,72,l,88,60,m,88,73,b,96,80
890 DATAm,95,60,l,85,60,l,85,63,
l,77,63,l,77,53,l,90,53,l,90,56
900 DATAl,95,56,m,77,64,b,85,71,
m,90,55,l,90,47,l,86,53,m,76,57
910 DATAl,60,65,l,60,72,l,52,72,
l,52,60,l,60,57,l,52,54,l,52,46
920 DATAm,61,58,l,64,59,l,66,54,
l,57,49,m,52,73,b,60,80,m,73,60
930 DATAl,73,67,l,66,67,l,66,63,
m,66,68,b,73,74,m,60,36,l,77,32
940 DATAm,63,41,l,78,37,m,73,39,
l,75,41,l,68,53,m,66,33,l,58,28
950 DATAl,64,25,l,75,32,m,72,49,
l,80,52,m,66,53,l,73,57,p,72,53,
e,,
960 DATA51,37,78,28,56,65,92,65,
69,65,81,59
970 DATAm,27,30,l,20,30,l,20,44,
l,25,44,l,25,35,l,28,35,l,28,47
980 DATAl,22,65,l,30,65,l,35,51,
l,40,65,l,48,65,l,40,47,l,40,35
990 DATAl,43,35,l,43,44,l,48,44,
l,48,30,l,40,30,m,29,45,l,40,45
1000 DATAm,29,47,l,35,50,l,40,47
,p,35,48,m,26,57,l,33,57,p,30,60

1010 DATAm,37,57,l,44,57,p,40,60
,m,40,24,l,80,32,l,85,20,l,90,21

1020 DATAl,85,35,m,83,46,l,80,57
,l,67,55,l,69,50,l,75,51,l,77,44

1030 DATAl,63,41,l,60,44,l,60,46
,l,53,46,l,53,42,l,61,35,l,49,33

1040 DATAm,53,47,b,60,53,m,66,42
,l,70,30,m,63,42,l,61,36,l,65,30

1050 DATAp,68,32,m,40,30,l,40,24
,e,,,81,37,28,23,30,52,39,52
1060 DATA54,30,56,42
1070 DATAm,27,30,l,20,30,l,20,44
,l,25,44,l,25,35,l,28,35,l,28,47

1080 DATAl,22,65,l,30,65,l,35,51
,l,40,65,l,48,65,l,40,47,l,35,50

1090 DATAl,29,47,m,66,69,l,55,74
,l,49,66,l,54,64,l,57,69,l,62,66

1100 DATAl,37,45,l,47,38,l,73,60
,l,76,57,l,73,53,l,77,51,l,83,60

1110 DATAl,78,64,m,54,57,l,62,50
,m,50,54,l,51,49,l,60,48,p,55,50

1120 DATAm,51,49,l,42,42,m,36,44
,l,31,40,l,41,33,l,47,38,p,40,40

1130 DATAm,29,45,l,35,45,p,30,47
,m,26,57,l,33,57,p,30,60,m,37,57

1140 DATAl,44,57,p,40,60,m,48,38
,l,48,30,l,40,30,e,,,66,63,28,23

1150 DATA30,52,39,52,43,47,51,45

1160 DATAm,35,70,l,48,55,l,70,60
,l,80,48,l,75,46,l,70,52,l,47,45

1170 DATAl,30,67,l,35,70,m,49,46
,l,48,55,m,43,53,l,46,55,p,44,53

1180 DATAm,35,60,l,40,62,p,37,63
,m,73,48,l,65,23,l,73,21,l,90,70

1190 DATAl,85,71,l,83,65,m,73,45
,l,80,43,m,77,53,l,83,50,p,82,49

1200 DATAm,69,32,l,77,31,p,71,30
,e,,,73,55,87,53,74,38,74,38
1210 DATA41,58,41,58
1220 DATAm,20,57,l,20,67,l,25,67
,l,25,60,l,78,60,l,83,54,l,88,60

1230 DATAl,95,60,l,85,47,m,75,45
,l,70,50,l,65,50,l,60,46,l,52,55

1240 DATAm,65,50,b,70,60,m,57,50
,l,26,50,m,60,60,l,60,55,l,48,55

1250 DATAl,43,60,m,48,55,l,43,50
,m,39,50,l,39,60,p,43,55,e,,
1260 DATA75,38,14,48,50,52,50,57
,60,52,60,52
1270 DATAm,28,29,l,20,29,l,20,40
,l,25,40,l,25,34,l,28,34,l,28,44

1280 DATAl,21,60,l,29,60,l,34,48
,l,39,60,l,47,60,l,40,44,l,40,36

1290 DATAm,28,42,l,40,42,m,28,44
,l,34,48,l,40,44,p,35,43,m,23,55

1300 DATAl,31,55,p,26,58,m,37,55
,l,44,55,p,40,58,m,52,30,l,40,30

1310 DATAm,31,31,l,31,35,l,50,35
,l,50,55,l,56,55,l,56,52,m,50,55

1320 DATAb,56,62,m,56,47,b,63,51
,m,50,44,l,56,48,l,62,44,m,50,40

1330 DATAl,63,40,m,63,47,l,63,35
,l,70,35,l,70,30,l,65,30,p,55,43
,e,,
1340 DATA52,23,28,23,29,50,38,50
,53,50,61,46
1350 DATAm,58,28,l,43,28,l,43,33
,l,58,33,l,58,45,l,53,65,l,61,65

1360 DATAl,64,49,l,67,65,l,75,65
,l,70,45,l,70,33,l,85,33,l,85,28

1370 DATAl,70,28,m,58,41,l,70,41
,m,58,45,l,64,49,l,70,45,p,65,45

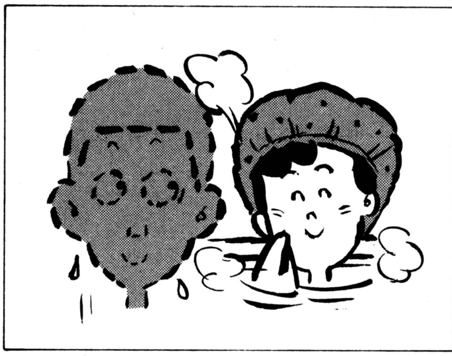
1380 DATAm,55,57,l,62,57,m,65,57
,l,73,57,p,58,60,p,70,60,m,48,33

1390 DATAl,48,39,m,53,33,l,53,38
,l,58,38,m,48,50,l,48,60,l,53,60

1400 DATAl,53,50,l,57,50,m,70,38
,l,80,38,m,70,44,l,80,44,m,71,50

1410 DATAl,80,50,m,80,38,b,88,50
,e,,
1420 DATA58,22,40,41,75,41,75,47
,60,52,69,52
```


★な，なんと11月15日の「なるほど・ザ・ワールド」にベーマガが出た。あ～よかった，影さんが出なくて!!（静岡県清水市・望月　誠16才）……【影：あ～よかった。このひと言に私は非常なけん悪感を味わったのでした。】



PC-6001/mkⅡ/6601(N)用

透明人間

吉井　靖人

●内容

あなたは，凶暴な透明人間のいる部屋に閉じこめられてしまいました。血に飢えた透明人間は，あなたを追いかけて来ます。少し頭の悪い透明人間は，足跡を残しながら歩きます。この足跡を目印にして，逃げてください。しかし，逃げまくると部屋じゅうに足跡が残って，透明人間がどこにいるのかわからなくなります。そこで，足跡を消しながら逃げてください。

幸いにも，あなたは透明人間よりも2倍のスピードで歩けるのですが，縦と横にしか歩けないので，ななめにも歩ける透明人間を相手に苦戦します。そして，足跡を消すときあなたのスピードは半減します。つまり，透明人間とあなたのスピードは同じになるので注意してください。また，障害物に当たると，あなたも透明人間も前に進めなくなるので，大いに利用してください。

●遊びかた

足跡（＊）は10点，あなた（♣）はカーソル・キーで動きます。なお，透明人間の姿は見えません。ゲームのこつは，直線的に進むことと障害物を利用して透明人間を動かせなくすることです。

●その他

これに載ったら，1年ぶりでしょうね。投稿するのもプログラムをつくるのも，久しぶりです。REMは，あまりはぶかないほうがいいと思います。

では，また会いましょう。BY　よしい！

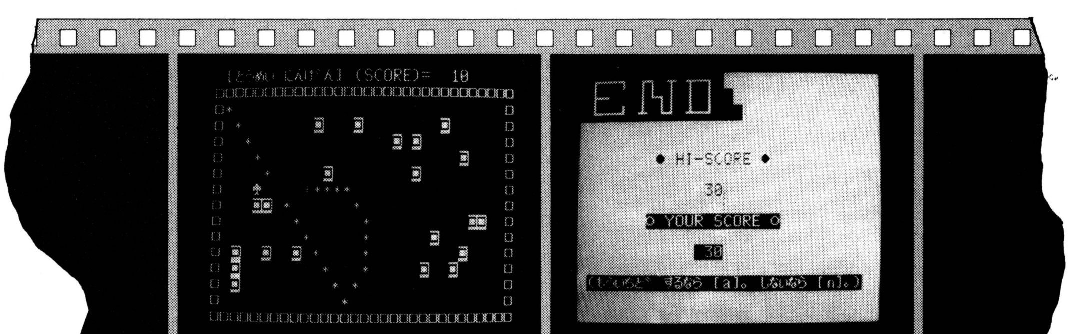
CHECKER FLAG

Dr.D：これまた，古いパターンのゲームじゃな。でも，ゲーム性が活きとるから採用じゃ！

編：透明人間とは，うまく逃げましたね。ゲーム・タイトルも工夫すれば，ほらこうして楽しい作品になるでしょ。

影：では，私も透明人間になって――

編集長：コラッ!!　きちんとドアを閉めろ！



《写真1》透明人間の不気味さがただよう

《写真2》ギャーッ!!　ビックリ！

★よく編さんは「たいへん重要な意見でした」といいつつ何もしないではないか！（宮城県仙台市・渡辺裕之13才）……【編：ああ，私がなにもしてないってことなんかないもんネ！よくみりゃどっかが変わってるはずさ。】

```
1 REM ****************
2 REM *  とうめい にんげ゛ん  *
3 REM *      BY       *
4 REM *    YOSHII     *
5 REM ****************
10 HI=0
20 S=0:
100 SCREEN 2,2,2:COLOR 1,0
110 CONSOLE 0,16,0,0:CLS
120 COLOR 1:PLAY "t150","t150","t150"
130 LOCATE1,0:PRINT "[とうめい にんげ゛ん]";
140 LOCATE 14,0:PRINT "(SCORE)=0"
150 PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□"
160 FOR I=0 TO 12
170 PRINT "□                              □"
180 NEXT I
190 PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□";
200 COLOR 2:FOR I=0 TO 20
210 AX=INT(RND(1)*29)+1
220 AY=INT(RND(1)*12)+2
230 LOCATE AX,AY:PRINT "□"
240 PLAY "o6b64":NEXT I
250 V=1:W=2:X=29:Y=14
260 COLOR 1
270 LOCATE X,Y:PRINT "♣"
280 LOCATE V,W:PRINT "*"
300 REM main
305 FOR Z=0 TO 1
310 ST=STICK(0):VX=0:VY=0
320 IF ST=7 THEN VX=-1
330 IF ST=3 THEN VX= 1
340 IF ST=1 THEN VY=-1
350 IF ST=5 THEN VY= 1
360 P=SCREEN (X+VX,Y+VY)
370 IF P=ASC("□") THEN VX=0:VY=0

380 IF P=ASC("*") THEN GOSUB700
390 LOCATE X,Y:PRINT " "
400 X=X+VX:Y=Y+VY
410 LOCATE X,Y:PRINT "♣"
415 NEXT Z
430 V1=SGN(X-V):W1=SGN(Y-W)
440 P1=SCREEN(V+V1,W+W1)
450 IF P1=ASC("♣") THEN 1000
460 IF P1=ASC("□") THEN V1=0:W1=0
470 V=V+V1:W=W+W1
480 LOCATE V,W:PRINT "*"
490 PLAY"vo6b32","o5b32","o4b32
500 GOTO 300
700 REM score
710 PLAY "v15s12m458o6c"
720 S=S+10:LOCATE 23,0:PRINT S
730 Z=1:RETURN
1000 REM game over
1010 PLAY "s10o5c1cv","s12o4c1cv","s14o3c1cv"
1030 COLOR 3:
1040 LOCATE X,Y:PRINT "X"
1050 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1060 CLS:COLOR 3,3,1:CLS
1080 SOUND 9,0:SOUND 10,0
1090 SOUND 12,0:SOUND 13,0
1100 PRINT "                "
1110 PRINT "                "
1120 PRINT "                "
1140 PLAY "t255v13o3cdedefefgfac1","t255v14o6cdedefefgfao7c1"
1150 IF S>H THEN H=S
1160 COLOR 2
1170 LOCATE 8,5:PRINT "● HI-SCORE ●"
1180 LOCATE 12,7:PRINT H
1190 COLOR 1
1200 LOCATE 7,9:PRINT "○ YOUR SCORE ○"
1210 LOCATE 12,11:PRINT S
1220 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1230 LOCATE 1,13:PRINT "(もういちど゛するなら [a]。 しないなら [n]。)"
1240 I$=INKEY$
1250 IF I$="a" THEN GOTO 20
1260 IF I$="n" THEN GOTO 1300
1270 GOTO 1240
1300 REM ● END ●
1310 COLOR 2,3,2:CLS
1320 COLOR 2:LOCATE 1,10
1330 PRINT " ♥ また あいましょう!! ♥  BY よしい やすひと "
1340 PLAY "t255cdefgabo5c2","t255 o5co4bagfedc2","o6efdc."
1350 END
```




愛媛県南宇和郡 沖野武司

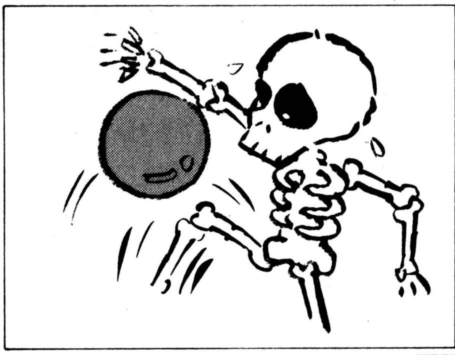
評…似てる、青木 功に！ えっ、ちがうのー（編）



愛知県名古屋市 喜多 綱

評…それでも私は生きている。ウシシシ…（影）

★まんじゅうの中に入っているものは？あんだこのやろ～!!（富山県小矢部市・住田 学18才）……【影：あんだと？まんじゅうにあんなんか入ってないあんけ！入ってるのは肉ですと！肉入りまんじゅうやあんけ！】



PC-6001mkII用

ガイコツのボールけり

GENKEN

内　容

人間とガイコツが，一つのボールをけりあいます。うまくけらないと，体がバラバラになってしまいます。

使いかた

このゲームは，２人で遊びます。人間は，スペース・キーを，ガイコツは⇥キーを押して，ボールをキックします。

プログラムのしくみ

ＰＯＫＥ文を使って，人間やガイコツを呼びだしています。

(注)　ＰＯＫＥ文なので，ＰＲＩＮＴ文を使って文字モードをださないよう注意してください。コンピュータの機械語がイカレルそうなので……。

プログラムの具体的な入力方法

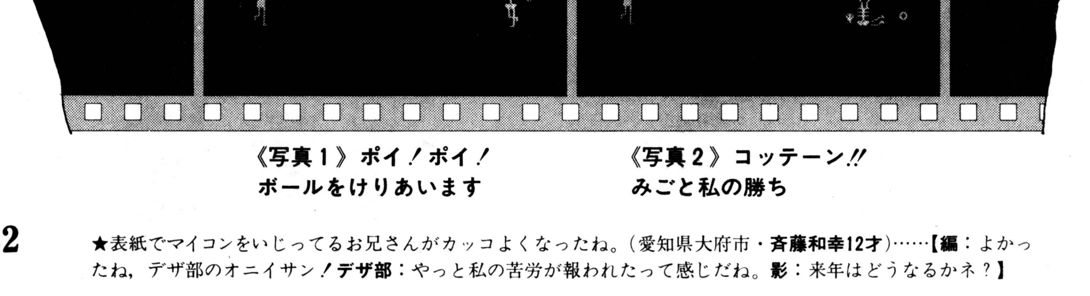
マイコンや，その他の周辺機器に電源を入れます。マイコンはＰＣ－6001mkIIです。モードは５（N60m BASIC，RAM－64K），ページは４にします。

改造のアドバイス

人間とガイコツの距離を近づけると，いくぶんかゲームがむずかしくなります。

ついしん

実は，ＧＥＮＫＥＮさんという人は去年の10月31日で45才のたん生日を迎えた私の父です（ちなみに娘が代筆♡）。５か月と少し前に自分の息子の買ったマイコンをうばいとり，朝の４時までカチャカチャともう３か月と半分。（結局，弟さんは１か月しかマイコンの前にすわれなかった）まだ完全にベーシックをマスターしてないのに，セミグラフィック・モードが気になるあまり，お友達（機械語やハードウェアにくわしい）



《写真１》ポイ！ポイ！ボールをけりあいます　　**《写真２》コッテーン!! みごと私の勝ち**

★表紙でマイコンをいじってるお兄さんがカッコよくなったね。（愛知県大府市・**斉藤和幸12才**）……【**編**：よかったね，デザ部のオニイサン！**デザ部**：やっと私の苦労が報われたって感じだね。**影**：来年はどうなるかネ？】

にたのみこんでPEEK，POKE文をおそわり，ぐう然というかしゅう念の結果，ついに見つけ出した産物です。四十の手習の賜物か!?

なお，お父さんは次回はもっとこったゲームを作ろうと，はりきっております。

こーごきたい♡♡

CHECKER FLAG

編：あの～，白黒の画面ですが，動きはとってもおもしろいですよ。

Dr.D：キャラクタを定義するのにだいぶ苦労してるようだな。

影：それにしても，ガイコツのキャラが不気味なほどにウマク描けてるね。

編：そうそう，ガイコツといえば，この間の影さんのにがお絵にそっくりだね。

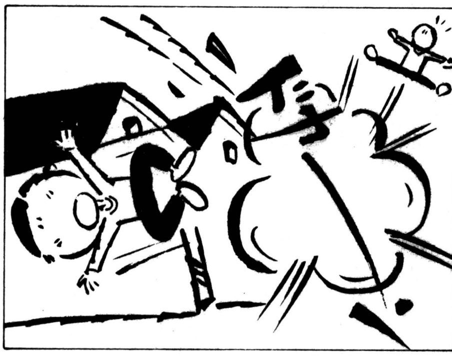


by NON

ガイコツのボールけりのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 SCREEN 2,2,2
30 AA=&H8400+10*40+8
40 BB=&H8400+11*40+8
50 CC=&H8400+12*40+8
60 DD=&H8400+11*40+7
70 EE=&H8400+11*40+9
80 POKE AA,&HC0
90 POKE BB,&HF2
100 POKE CC,&HF4
110 POKE DD,&HC6
120 POKE EE,&HF6
130 X=0:XX=0
140 POKE CC,&HF4
150 A=&H8400+11*40+26
160 B=&H8400+10*40+26
170 POKE A,&HFF
180 POKE B,&HFE
190 C=&H8400+12*40+26
200 POKE C,&HD4
210 D=&H8400+10*40+25
220 POKE D,&HC9
230 E=&H8400+11*40+27
240 POKE E,&HF8
250 :
260 REM  ::::: メ イ ン :::::
270 :
280 FOR I=1 TO32
290 F=&H 8400+12*40+9+X
300 POKE F,&H95
310 X=X+1
320 POKE F,&H00
330 IF STICK(0)=3 THEN 580
340 :
350 IF C=F THEN PRINT CHR$(7):GOTO400
360 ::::: NEXT :::::::
370 :
380 REM ***** ガイコツ END *******
390 :
400 POKE A,&H00
410 POKE B,&H00
420 POKE C,&H00
430 POKE D,&H00
440 POKE E,&H00
450 F=&H 8400+12*40+28
460 POKE F,&H95
470 G=&H8400+12*40+26
480 POKE G,&HFC
490 H=&H8400+12*40+25
500 POKE H,&HFF
510 I=&H8400+12*40+24
520 POKE I,&HFE
530 J=&H8400+11*40+25
540 POKE J,&HEF
550 :
560 END
570 :
580 REM:::290より ステックキーお おすと::::
590 :
600 POKE C,&H00
610 K=&H8400+12*40+25
620 POKE K,&HC8
630 IF F=K THEN 670
640 POKE K,&H00
650 POKE C,&HD4
660 GOTO 340::::::::::::::::
670 :
680 REM ***** かえりの ボール *******
690 :
700 POKE K,&H00
710 POKE C,&HD4
720 FOR I=1 TO 21
730 L=&H8400+12*40+24-XX
740 POKE L,&H95
750 XX=XX+1
760 POKE L,&H00
770 IF STRIG(0)=1 THEN 840
780 :
790 :
800 IF CC=L THEN 930
810 NEXT
820 GOTO 130
830 :
840 REM****** にんげんの うごき *******
850 :
860 POKE CC,&H00
870 FF=&H8400+12*40+8
880 POKE FF,&HF8
890 IF L=FF THEN 130
900 POKE FF,&H00
910 POKE CC,&HF4
920 GOTO 780
930 :
940 POKE AA,&H00
950 POKE BB,&H00
960 POKE CC,&H00
970 POKE DD,&H00
980 POKE EE,&H00
990 POKE FF,&H00
1000 GG=&H8400+12*40+7
1010 HH=&H8400+12*40+8
1020 II=&H8400+12*40+9
1030 POKE GG,&HCC
1040 POKE HH,&H17
1050 POKE II,&HCD
1060 END
```

★1月号73ページの影さん，えらそうにいってるけどパソピア7のリセット事件の犯人はだれでしたっけ？（神奈川県横浜市・**豊川　丸15才**）……【**影**：物覚えのいいガキいや，お坊っちゃんですこと。なんでそうなるの？】



PC-8001/mkII/8801(N)用

工場爆破ゲーム

天野　勝広

ＵＦＯが工場区域に出現し，つぎつぎと工場をバクハするゲームです。１回のシーンでは，ＵＦＯが持っているミサイルの数は15コしかなく，これで全部の工場をバクハしなければなりません。また工場は，その赤いエネルギー・タワーに命中しないとバクハツしません。

工場にはレーザー・タワーがあり，これでＵＦＯを攻撃しますが，エネルギーの充てんに時間がかかります。ＵＦＯ側の対策としては，ミサイルの投下によりエネルギー充てんが中止されるので，この時間を利用して移動します。レーザー攻撃をふせぐため，むだなミサイル投下も必要になります。

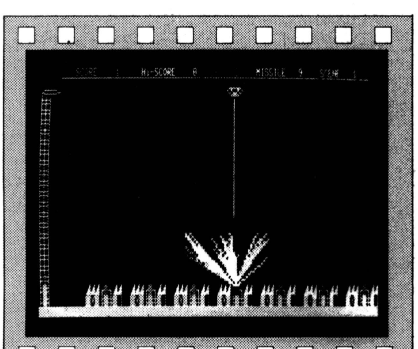
ＵＦＯの移動は，テン・キーの[6]と[4]で，ミサイル発射はスペース・キーです。

ゲーム・オーバーは，ＵＦＯの数が３機ともなくなるか，１シーンのミサイル数がゼロになるかです。

CHECKER FLAG

Dr.D：どんなものか，プログラム自体はさほどの問題はなし，されどこれというか所も見つからない作品だ。して，採用の理由は？

編：それは，つまりゲーム・ストーリーのおもしろさですよ！



《写真１》爆破の画面デス

工場爆破ゲームのプログラム・リスト

```
120 'Factory AREA Bombing
130 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12)
140 FORI=1TO7:COLORRND(1)*7+1:FORX=0TO5:BEEP1:FORY=0TO5:BEEP0:NEXTY:NEXTX
150 LOCATE12,8:PRINT"ｺｳｼﾞｮｳ ﾊﾞｸﾊ ｻｸｾﾝ":LINE(9-I,7-I)-(30+I,9+I),"■",B:NEXTI
160 COLOR 7:LOCATE 25,19:PRINT "By K.TENNO"
170 COLOR 3:LOCATE 10,23:PRINT "ｹﾞｰﾑ ﾉ ｾﾂﾒｲｦ ｼﾏｽｶ ? (y/n)"
180 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN190ELSEIFA$="n"THEN370ELSE180
190 LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:WIDTH80,20:CONSOLE,20:COLOR2
200 LOCATE 16,0:PRINT "████████████████████████████████████████"
210 LOCATE 16,1:PRINT "██████  Factory area Bombing  ﾙｰﾙ ｾﾂﾒｲ  ███████"
220 LOCATE 16,2:PRINT "████████████████████████████████████████"
230 COLOR7
240 LOCATE 4,5:PRINT "● ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ､ ｺｳｼﾞｮｳ ｦ ﾊﾞｸﾊ ｼﾃ､ ﾄｸﾃﾝｦ ｷｿｳ ﾓﾉﾃﾞｽ｡
250 COLOR6
260 LOCATE 4,6:PRINT "● ｷｰ ｿｳｻ―― SHIPﾊ (4) ﾃﾞ ﾐｷﾞ (6) ﾃﾞ ﾋﾀﾞﾘﾆ､ ﾐｻｲﾙﾊ ｽﾍﾟｰｽ ｷｰﾃﾞ ﾊｯｼｬ ｼﾏｽ｡"
270 COLOR5
280 LOCATE 4,8:PRINT "● ﾏｽﾞ ｺｳｼﾞｮｳ ﾊﾞｸﾊ ﾃﾞｽｶﾞ､ ﾐｻｲﾙｦ ｱｶｲ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾀﾜｰ ﾆｱﾃﾅｲﾄ､ ﾊｶｲﾊﾃﾞｷﾏｾﾝ｡"
290 LOCATE 4,9:PRINT "● SHIP ｺｳｹﾞｷ ﾚｰｻﾞｰﾀﾜｰ ﾊ､ ﾐｻｲﾙﾉ ｼｮｯｸﾃﾞ ｼﾞｭｳﾃﾞﾝｶﾞ､ ｾﾞﾛﾆ ﾅﾘﾏｽ｡ "
300 LOCATE 4,10:PRINT "● ｹﾞｰﾑ ﾊ ﾐｻｲﾙｦ ﾂｶｲｷﾙｶ､ 3 ｾｷﾉ SHIP ｶﾞ ﾊﾞｸﾊ ｻﾚﾙﾄ､ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾄﾅﾘﾏｽ｡ "
310 COLOR4
320 LOCATE 4,12:PRINT  "●  5 SCERN ｺﾞﾄﾆ､ ﾐｻｲﾙﾉ ﾓﾁｶｽﾞｶﾞ､ 2 ｺ ｽﾞﾂ ｽｸﾅｸﾅﾘﾏｽ ｶﾞ 8ｺﾖﾘﾊ ｽｸﾅｸ ﾅﾘﾏｾﾝ｡"
330 LOCATE 4,13:PRINT "● 10 SCERN ﾒﾃﾞ､ ﾎﾞｰﾅｽｶﾞ ｱﾘ､ ｽｺｱｰｶﾞ 100 ﾃﾝ ﾌﾟﾗｽｻﾚﾏｽ｡
340 LOCATE 4,14:PRINT "● ﾐｻｲﾙ ﾊ SHIP ｶﾞ ﾊﾞｸﾊ ｻﾚﾙﾄ､ ﾊｼﾞﾒﾉ ﾓﾁｶｽﾞﾆ ﾌｯｷ ｼﾏｽ｡
350 COLOR 6:LOCATE 50,18:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾊｼﾞﾒ ﾏｽｶ ? (y/n)";
360 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN370ELSEIFA$="n"THEN130ELSE360
370 PRINT CHR$(12):WIDTH80,25:CONSOLE0,25
380 DEFUSR=&HA000:DEFUSR1=&HA020:DEFUSR2=&HA040:XS=38:LY=22
390 SC=0:HS=0:SP=3:HU=7:MM=15:MS=15:SN=1
400 Q0$=" ◢◢◢▬▬◢◢ ":Q1$=" ■X■▐■■ | ":Q2$=" ╪╪ "
410 FORI=0TO11:READF$:F=VAL("&H"+F$):POKE&HA000+I,F:NEXT
420 FOR I=0 TO2:READ H%(I):NEXTI
430 READ G%(0):READ G%(1)
440 FORI=0TO24:READF$:F=VAL("&H"+F$):POKE&HA020+I,F:NEXT
450 FORI=0TO24:READF$:F=VAL("&H"+F$):POKE&HA040+I,F:NEXT
460 FORI=0TO20:READF$:F=VAL("&H"+F$):POKE&HFF40+I,F:NEXT
```


★オッ，表紙の少年が操作しているパソコンが空中に浮いてる!!（石川県加賀市・**山下浩二15才**）……【**編**：デザ部に問い合わせたら，空中に浮いてるのではなくて空中がねじれてるためなのだそうです。なんのこっちゃ！】

```
470 POKE&HF16E,&HC3:POKE&HF16F,&H40:POKE&HF170,&HFF
480 PRINT CHR$(12)
490 COLOR 4:LOCATE 8,0:PRINT "SCORE ";: PRINTUSING"####";SC
500 COLOR 7:LOCATE23,0:PRINT"Hi-SCORE";:PRINTUSING" ####";HS
510 COLOR 2:LOCATE39,0:PRINT "SHIP ";: PRINTUSING" #";SP
520 COLOR 5:LOCATE50,0:PRINT "MISSILE";: PRINTUSING"  ##";MS
530 COLOR 6:LOCATE65,0:PRINT "SCENE ";: PRINTUSING"###";SN
540 COLOR5:LINE(5,1)-(76,1),"━",B
550 COLOR5: FORU=10TO70STEP10:LOCATE U,21:PRINT Q0$;:NEXT
560 COLOR6: FORU=10TO70STEP10:LOCATE U,22:PRINT Q1$;:NEXT
570 COLOR3:LOCATE0,23:PRINT STRING$(79,&H87);
580 COLOR2:FORU=10TO70STEP10:LOCATE U+5,21:PRINT"■";:NEXT
590 COLOR6:LOCATE0,2:PRINT " ┌══─"
600 FORU=3TO22:LOCATE0,U:PRINT Q2$:NEXT
610 COLOR1:LOCATE 1,22:PRINT "■"
620 GOSUB 1600
630 LY=LY-1:LOCATE1,LY:COLOR1:PRINT "■"
640 IF LY=3 THEN GOSUB 1640
650 IF INP(0)=&HEF THEN XS=XS-1:GOSUB 1520:GOSUB1540:GOTO670 ELSE660
660 IF INP(0)=&HBF THEN XS=XS+1:GOSUB 1520:GOSUB1570:GOTO670 ELSE670
670 IF INP(9)=&HBF THEN GOTO 680 ELSE 620
680 COLOR3:PUT@ ((XS+2)*2,16)-((XS+2)*2+1,19),G%,PSET
690 FOR K=1 TO 16:A=USR(0) : NEXT K :LY=22
700 IF PEEK(&HFCD8+XS+3)=&H87 THEN GOSUB1250 ELSE GOSUB840
710 GOTO 620
720 '══════════ missile  LOSS      ═════
730 IF SC=>HS THEN HS=SC
740 SC=0:LY=22:MS=15:XS=38:SP=3:HU=7:SN=1
750 COLOR 7:LOCATE23,0:PRINT"Hi-SCORE";:PRINTUSING" ####";HS
760 FOR Y=1 TO 7:BEEP1
770 COLORRND(1)*7+1:LINE(20, 7)-(60,13),"■",B
780 COLORRND(1)*7+1:LINE(21, 8)-(59,12),"■",B
790 COLORRND(1)*7+1:LINE(22, 9)-(58,11),"■",B
800 COLOR7:LOCATE 31,10:PRINT "MISSILE     L O S S":BEEP0:NEXTY
810 COLOR1:LINE(19,6)-(61,14),"■",B
820 COLOR5:LOCATE40,15:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ? (y/n)"
830 AA$=INKEY$:IFAA$="y"THEN480 ELSEIFAA$="n"THENENDELSE830
840 '══════════ ﾊﾞｸﾊ  SUB ══════════
850 MS=MS-1
860 COLOR 5:LOCATE50,0:PRINT "MISSILE";: PRINTUSING"  ##";MS
870 FOR I=0 TO  7: BEEP1
880 LINE((XS+2)*2,83)-(INT(RND(1)*16+XS*2-8),INT(RND(1)*4+76)),PSET,2
890 BEEP0:NEXT I :FOR TT=0TO100:NEXT TT
900 LINE( 6,13)-(79,20)," ",BF
910 IF MS=0 THEN GOTO 720
920 RETURN
930 '══════════ SHIP ﾊﾞｸﾊ SUB ════════
940 FOR I=0 TO 10: B=USR1(0)
950 LINE((XS+2)*2,8)-(INT(RND(1)*30+XS*2-15),INT(RND(1)*4+10)),PSET,2
960 A=USR(0): NEXTI:SP=SP-1
970 COLOR 2:LOCATE39,0:PRINT "SHIP ";: PRINTUSING" #";SP
980 COLOR6:LOCATE0,2:PRINT " ┌══─"
990 LINE(78,19)-(5,2)," ",BF:A=USR(0)
1000 FORU=3TO22:LOCATE0,U:PRINT Q2$:NEXT
1010 COLOR1:LOCATE 1,22:PRINT "■"
1020 COLOR5:LINE(5,1)-(76,1),"━",B
1030 IF SP=0 THEN SP=3:GOTO 1070
1040 MS=MM
1050 COLOR 5:LOCATE50,0:PRINT "MISSILE";: PRINTUSING"  ##";MS
1060 RETURN
1070 '══════════ ship LOSS   ══════════
1080 IF SC=>HS THEN HS=SC
1090 SC=0:LY=22:MS=15:XS=38:SP=3:HU=7:SN=1
1100 COLOR 7:LOCATE23,0:PRINT"Hi-SCORE";:PRINTUSING" ####";HS
1110 COLOR4:PUT@ (XS*2,16)-(XS*2+7,19),H%,PSET
1120 FOR Y=1 TO 15
1130 FORU=0TO(16-Y)*50:NEXT:A=USR(0):B=USR1(0):NEXTY
1140 FOR I=2 TO 10: BEEP1
1150 C=RND(1)*7+1
1160 LINE((XS+2)*2,83)-(INT(RND(1)*90+XS*2-45),INT(RND(1)*50+20)),PSET,C
1170 BEEP0:NEXT I :FOR TT=0TO100:NEXT TT
1180 FOR Y=1 TO 7:BEEP1
1190 COLORRND(1)*7+1:LINE(20, 7)-(60,13),"■",B
1200 COLORRND(1)*7+1:LINE(21, 8)-(59,12),"■",B
1210 COLORRND(1)*7+1:LINE(22, 9)-(58,11),"■",B
1220 COLOR7:LOCATE23,10:PRINT"        S H I P      L O S S          ":BEEP0:NEXTY
1230 COLOR5:LOCATE40,14:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｦ ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ? (y/n)"
1240 AA$=INKEY$:IFAA$="y"THEN480 ELSEIFAA$="n"THENENDELSE1240
1250 '══════════ ﾊｶｲ   SUB ══════════
1260 SC=SC+1:MS=MS-1
1270 COLOR 4:LOCATE 8,0:PRINT "SCORE ";: PRINTUSING"####";SC
1280 COLOR 5:LOCATE50,0:PRINT "MISSILE";: PRINTUSING"  ##";MS
1290 FOR I=0 TO 25: BEEP1
1300 C=INT(RND(1)*7+1)
1310 COLOR C,,0
1320 LINE((XS+2)*2,84)-(INT(RND(1)*40+XS*2-20),INT(RND(1)*10+65)),PSET
1330 BEEP0:NEXT I :FOR TT=0TO200:NEXT TT
1340 COLOR3:LOCATEXS-4,21:PRINT " _    ▁▁▃"
1350 LOCATEXS-4,22:PRINT " ■X▲▲▁▃▲╪■"
1360 LINE( 3,13)-(79,20)," ",BF
1370 HU=HU-1:IF HU=0 THEN 1380 ELSE 1420
1380 SN=SN+1:IF SN=10 THEN GOSUB 1440
1390 IF SNMOD5=0 THEN MM=MM-2
1400 MS=MM:IF MS<9 THEN MS=8
1410 HU=7:XS=38:GOTO 480
1420 IF MS=0 THEN GOTO 720
1430 RETURN
1440 '══════════  ﾎﾞｰﾅｽ    ══════════
1450 SC=SC+100
1460 COLOR 4:LOCATE 8,0:PRINT "SCORE ";: PRINTUSING"####";SC
1470 FOR E=0 TO 200
1480 COLOR 2:LOCATE 30,10:PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ (100 ﾃﾝ) ﾌﾟﾗｽ  !!"
1490 LOCATE 30,10:PRINT STRING$(30," ")
1500 NEXT E
1510 RETURN
1520 '══════════  X ﾊﾝﾃｲ SUB ══════════
1530 IF XS<12 THEN XS=12:RETURN ELSE IF XS>74 THEN XS=74:RETURN ELSE RETURN
1540 '══════════  ﾐｷﾞ ｲﾄﾞｳ SUB ══════════
1550 GOSUB 1600
1560 LOCATEXS+4,2:PRINT " ":RETURN
1570 '══════════ ﾋﾀﾞﾘ ｲﾄﾞｳ SUB ══════════
1580 GOSUB 1600
1590 LOCATEXS-1,2:PRINT " ":RETURN
1600 '══════════   U F O   SUB ══════════
1610 COLOR2:LOCATE XS,2:PRINT "====":BEEP1:BEEP0
1620 COLOR4:PUT@ (XS*2,8)-(XS*2+7,11),H%,PSET
1630 RETURN
1640 '══════════  ﾊｯｼｬ     SUB ══════════
1650 FORLX=5TOXS:LOCATELX,2:PRINT "-":NEXT
1660 A=USR2(0)
1670 GOSUB930:LY=22
1680 RETURN
1690 '══════════  ML       DATA ══════════
1700 DATA 11,af,fc,21,37,fc,01,cf,07,ed,b8,c9
1710 DATA 32,-23170,15450,8,153
1720 DATA 1e,ee,0e,02,43,3e,20,d3,40,10,fe,43,3e,00,d3,40
1730 DATA 10,fe,0d,20,ef,1c,20,ea,c9
1740 DATA 1e,01,0e,06,43,3e,20,d3,40,10,fe,43,3e,00,d3,40
1750 DATA 10,fe,0d,20,ef,1c,20,ea,c9
1760 DATA 21,46,ff,c3,ed,52,4b,41,54,55,48,49,52,4f,60,54,45,4e,4e,4f,00
```

★編さんのＢＵＧ貯金で新年記念のプレゼントでもしてみては？（青森県むつ市・**平山英司14才**）……【**編**：ＢＵＧ貯金はＴシャツやベーマガバッジに消えちゃった。残るはおばあちゃんにもらったお年玉。でも，これはダメ!!】



PC-8001/mkⅡ/8801(N)用

BREAK FAST

森　巧尚

物語

なぜか，フルコースのバーガーが，カラーになりたくてPC君の中であばれまわります。バーガーがカーテンにあたると，シェフ（あなた）は下のジャムのつぼに落ちてしまいます。

さあ，おそってくるバーガーたちをやっつけちゃいまSHOW。

CHECKER FLAG

Dr.D：フム。まず無難に仕上っているな。しかし，森君はPC－8801を持っているのだから，N88BASICでキャラクタに凝ってみてはどうかな。スピードの遅さは，マシン語でカバーするとよいじゃろう。

川島：突然ですが，APPLE　DOS入門が発売されました。よろしく！

遊びかた

［8］［2］［4］［6］で上下左右にお皿が動き，［RET］キーでシェフがトーストを投げます。なんのことでしょうか？実は，バーガーには一つだけ弱点があるんです。それは，お皿の上にのっているときに（ふちに足がかかってはいけない）トーストパンを投げられると，消えてしまうんです。だからお皿をバーガーの下にしいて，トーストパンでやっつけるんです。わかりましたか？

でも，なにもない時にバーガーにトーストを投げると，バーガーがトーストを食べるので，100点スコアからひかれてしまいます。

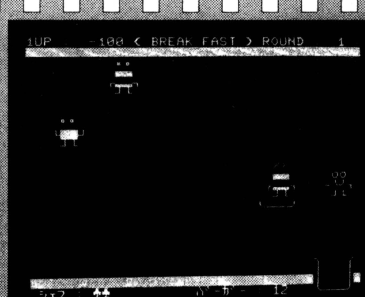
バーガーを12匹やっつけると，1ROUND終了になります。

3面ごとにあるチャレンジング・ステージは，お皿でミルクの中からコーンフレークとスプーンを拾うというものです。［4］と［6］でうまく拾ってください。スプーンのほうが点は高いです。

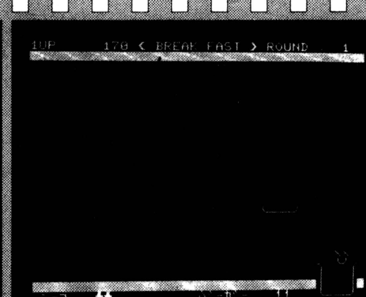
参考資料　「はるみのゲームライブラリー」
　　　　　「フルコース」ベーマガ



《写真1》タイトル画面



《写真2》ピュイーン！
あ・た・りでんな！



《写真3》グジュグジュ……

★友人を助けてください。不良品のヒューズとコンセントにつきまとわれて…もう3回目です。(鹿児島県阿久根市・鶴崎正勝14才)……【編：3回も？そりゃヒドイ！Dr.D：うーん，困ったもんだ。もうこれっきりにな。】

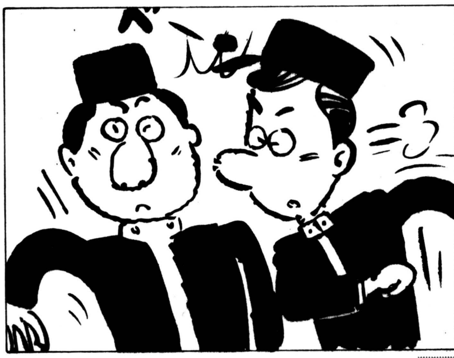
```
100 DEFINT A-Z :DEFSNG G
110  DIM B$(2),C$(2),BX(4),BN(4)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
130 :COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 H=0
160 '
170 B0$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
180 B0$=B0$+CHR$(29)+CHR$(29)
190 '
200 B$(1)=" .. "+B0$+" ▄▄ "+B0$
210 B$(1)=B$(1)+"┌──┐"+B0$+" ┘└ "
220 '
230 B$(2)="    "+B0$+" °° "+B0$
240 B$(2)=B$(2)+"└██┘"+B0$+" ┘└ "
250 '
260 C$(1)="    "+B0$+" OO "+B0$
270 C$(1)=C$(1)+"┌∪┘"+B0$+"□┘└ "
280 '
290 C$(2)="    "+B0$+" oo "+B0$
300 C$(2)=C$(2)+"┌∪┐"+B0$+"□┘└ "
310 '
320 C$   ="    "+B0$+"    "+B0$
330 C$   =C$   +"    "+B0$+"    "
340 '
350 D$   ="└───┘"
360 '
370 ' <<<<< T I T L E  >>>>>
380 '
390 :COLOR 6
400 PRINT "  ███ ███ ███ ███ █ █"
410 PRINT "  █ █ █ █ █   █ █ ██ "
420 PRINT "  ██  ██  ███ ███ ██ "
430 PRINT "  █ █ █ █ █   █ █ █ █"
440 PRINT "  ███ █ █ ███ █ █ █ █"
450 :COLOR 2
460 LOCATE 18,6:PRINT "███ ███ ███ ███"
470 LOCATE 18,7:PRINT "█   █ █ █    █ "
480 LOCATE 18,8:PRINT "██  ███ ███  █ "
490 LOCATE 18,9:PRINT "█   █ █   █  █ "
500 LOCATE18,10:PRINT "█   █ █ ███  █ "
510 :COLOR 7
520 LOCATE  5,15:PRINT C$(1);
530 :COLOR 6
540 LOCATE 15,15:PRINT B$(1);
550 :COLOR 4
560 LOCATE  5,19:PRINT "ｼｪﾌ";
570 LOCATE 14,19:PRINT "ﾊﾞｰｶﾞｰ";
580 :COLOR 5
590 LOCATE  7,20:PRINT "x3";
600 LOCATE 16,20:PRINT "x12";
610 LOCATE 30,15:PRINT "KEY"
620 LOCATE 30,17:PRINT " 8 "
630 LOCATE 30,18:PRINT "4+6"
640 LOCATE 30,19:PRINT " 2 "
650 LOCATE 24,21:PRINT "ﾄｰｽﾄ = RETURN"
660 :COLOR 1
670 LOCATE 10,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
680 LOCATE 12,23:PRINT "( ｾﾂﾒｲ = s )";
690 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 690
700 IF I$<>"s"THEN 1000
710 ' <<<<< ｾ ﾂ ﾒ ｲ >>>>>
720 PRINT CHR$(12);
730 :COLOR 6
740 PRINT "              <<< BREAK FAST >>>"
750 :COLOR 4
760 PRINT :PRINT
770 PRINT "                   [ STORY ]"
780 :COLOR 3
790 PRINT :PRINT
800 PRINT " ♣  ﾊﾞｰｶﾞｰ ｶﾞ ｾﾒﾃｷﾏｼﾀ !!"
810 PRINT "    ﾊﾞｰｶﾞｰ ｶﾞ ｶｰﾃﾝ ﾆ ｱﾀﾙﾄ ｼｪﾌ(ｱﾅﾀ) ﾊ"
820 PRINT "    ｼﾀ ﾉ ｼﾞｬﾑ ﾉ ﾂﾎﾞ ﾆ ｵﾁﾃ ｼﾏｲﾏｽ｡"
830 :COLOR 5
840 PRINT :PRINT
850 PRINT " ♠  ｿｺ ﾃﾞ ｱﾅﾀ ﾊ ｻﾗ(dish) ｦ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾉ"
860 PRINT "    ｼﾀ ﾆ ｲﾄﾞｳ ｻｾﾃ RETURN ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
870 PRINT "    ｼｪﾌ ｶﾞ ﾄｰｽﾄﾊﾟﾝ ｦ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾆ ﾅｹﾞﾂｹ ﾏｽ｡"
880 PRINT
890 PRINT "    ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾉ ﾏｼﾀ ﾆ ｻﾗ ｶﾞ ｱｯﾀﾗ ﾔｯﾂｹﾚﾏｽ｡"
900 PRINT "    ｼｶｼ ｿｳﾃﾞ ﾅｲﾄ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾊ ﾄｰｽﾄ ｦ ﾀﾍﾞﾃ"
910 PRINT "    ｼﾏｲﾏｽ｡ (-100 PTS.)"
920 :COLOR 6
930 PRINT
940 PRINT " ♥  CHALLENGING STAGE ﾊ ｺｰﾝﾌﾚｰｸ ﾄ"
950 PRINT "    ｽﾌﾟｰﾝ ｦ ｻﾗ ﾃﾞ ｳｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
960 :COLOR 1
970 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
980 IF INKEY$="" THEN 980
990 '
1000 REM <<<<< S T A R T >>>>>
1010 S=0 :R=1 :C=3 :G=.1
1020 FOR I=25 TO 1 STEP -1
1030  FOR J=1 TO I :BEEP 1:NEXT J
1040  FOR J=1 TO I :BEEP 0:NEXT J
1050 NEXT I
1060 '
1070 REM <<<<< S C R E E N >>>>>
1080 '
1090 X=26 :Y=6 :BR=12 :N=1
1100 FOR B=1 TO 4
1110  BX(B)=-3 :BN(B)=1
1120 NEXT B
1130 '
1140 PRINT CHR$(12);
1150 LINE ( 0, 1)-(38, 1),"█",1
1160 LINE ( 0,23)-(38,23),"█",1
1170 LINE (33, 2)-(33,22),":",1
1180 :COLOR 3
1190 LOCATE 33,21:PRINT "╮    ╭";
1200 LOCATE 33,22:PRINT "|    |";
1210 LOCATE 33,23:PRINT "|    |";
1220 LOCATE 33,24:PRINT "└────┘";
1230 :COLOR 2
1240 LOCATE 34,23:PRINT  "JAM";
1250 :COLOR 7
1260 LOCATE 0,0
1270 PRINT USING "1UP : ##### < BREAK FAST > ROUND : ##";S;R;
1280 LOCATE 1,24
1290 PRINT USING "ｼｪﾌ :                ﾊﾞｰｶﾞｰ : ##";BR;
1300 :COLOR 5 :LOCATE 6,24
1310 PRINT LEFT$(" ♣♣",C);
1320 LOCATE 34,Y-4:PRINT C$(N);
1330 :COLOR 7
1340 LOCATE X,Y:PRINT D$;
1350 '
1360 REM <<<<<  ｼ ｪ ﾌ  >>>>>
1370 CX=0 :CY=0
1380 IF INP(1)=255 AND INP(0)=255 THEN GOTO 1970
1390 IF INP(1)=127 THEN 1500
1400 IF INP(1)=254 AND Y>6 THEN CY=-5
1410 IF INP(0)=251 AND Y<21THEN CY= 5
1420 IF INP(0)=239 AND X>1 THEN CX=-5
1430 IF INP(0)=191 AND X<26THEN CX= 5
1440 BEEP 1:BEEP 0:COLOR 7
1450 LOCATE X,Y:PRINT "      ";
1460 X=X+CX :Y=Y+CY
1470 LOCATE X,Y:PRINT D$;
1480 IF CY=0 THEN 1970
1490 LOCATE 34,Y-CY-4:PRINT C$;:GOTO 1970
1500 REM <<<<< ﾄｰｽﾄ ﾊﾟﾝ >>>>>
1510 BEEP 1:COLOR 6
1520 LOCATE 34,Y-2:PRINT "─"
1530 LOCATE 34,Y-1:PRINT " "
1540 BEEP 0:Z=(Y-1)/5
1550 LOCATE 32,Y-2:PRINT "□"
1560 IF BX(Z)<0 THEN BX(Z)=-2
1570 FOR TX=32 TO BX(Z)+3 STEP-1
1580  BEEP 1:BEEP 0
1590  LOCATE TX,Y-2  :PRINT " ";
1600  LOCATE TX-1,Y-2:PRINT "□";
1610 NEXT TX
1620  LOCATE TX,Y-2:PRINT " ";
1630 F=1
1640 FOR PX=BX(Z)+1 TO BX(Z)+2
1650  P=PEEK(&HF302+Y*120+PX*2)
1660  IF P<>ASC("─") THEN F=0
1670 NEXT PX
1680 IF F=1 THEN 1800
1690 IF BX(Z)<0 THEN 2000
1700 FOR I=1 TO 10
1710  FOR J=1 TO 2
1720   LOCATE BX(Z),Y-4:PRINT B$(J);
1730   FOR K=1 TO 10
1740    BEEP 1:BEEP 0
1750   NEXT K
1760  NEXT J
1770 NEXT I
1780 S=S-100
1790 GOTO 1920
1800 LOCATE BX(Z),Y-4:PRINT B$(1);
1810 LOCATE BX(Z),Y-4:PRINT " xx";
1820 FOR I=1 TO 10
1830  BEEP 1
1840  FOR J=1 TO 10:NEXT J
1850  BEEP 0
1860  FOR J=1 TO 10:NEXT J
1870 NEXT I
1880 BR=BR-1:S=S+10*BX(Z)
1890 '
1900 LOCATE BX(Z),Y-4:PRINT C$
1910 BX(Z)=-3
1920 :COLOR 7
1930 LOCATE 6, 0:PRINT USING "#####";S
1940 LOCATE28,24:PRINT USING "##";BR;
1950 IF BR=0 THEN 2150
1960 '
1970 COLOR 5:N=N+1 :IF N>2 THEN N=1
1980 LOCATE 34,Y-4:PRINT C$(N);
1990 '
2000 ' <<<<<  ﾊﾞ - ｶﾞ - >>>>>
2010 FOR BG=1 TO 4
2020  IF BX(BG)>0 THEN 2050
2030  IF RND(1)>G THEN 2110
2040  BX(BG)=BX(BG)+1:GOTO 2110
2050  :COLOR 6 :BY=BG*5-3
2060  LOCATE BX(BG),BY :PRINT C$;
2070  BX(BG)=BX(BG)+2
2080  BN(BG)=BN(BG)+1:IF BN(BG)>2 THEN BN(BG)=1
2090  LOCATE BX(BG),BY :PRINT B$(BN(BG));
2100  IF BX(BG)>29 THEN 2900
2110 NEXT BG
2120 GOTO 1360
2130 '
2140 '
2150 ' <<<<<  R O U N D  >>>>>
2160 '
2170 FOR I=1 TO 50
2180  BEEP 1
2190  FOR J=1 TO I :NEXT J
2200  BEEP 0
2210  FOR J=1 TO I :NEXT J
2220 NEXT I
2230 '
```


★マイコンなんかおいどんにはちんぷんかんぷんだど。(香川県高松市・**和久浩久11才**)……**【編**：なぜちんぷんかんぷんかというと，プログラムの意味がわからないからでしょ？ベーマガ読んでると必ずわかるようになるよ！**】**

```
2240 R=R+1 :IF R MOD 3=0 THEN 2300
2250 G=G+.1
2260 IF G>.6 THEN G=.1 :D$="└──┘"
2270 GOTO 1070
2280 '
2290 '
2300 ' <<<<< CHALLENGING STAGE >>>>>
2310 PRINT CHR$(12);
2320 :COLOR 4 :LOCATE 4,2
2330 PRINT "<<<<< CHALLENGING STAGE >>>>>"
2340 :COLOR 6
2350 LOCATE 8,10:PRINT "# = ｺｰﾝﾌﾚｰｸ"
2360 :COLOR 5
2370 LOCATE 8,12:PRINT "o"
2380 LOCATE 8,13:PRINT "| = ｽﾌﾟｰﾝ"
2390 :COLOR 3
2400 LOCATE22,10:PRINT "10 PTS."
2410 LOCATE22,13:PRINT "50 PTS."
2420 FOR I=1 TO R/3
2430  FOR J=1 TO 30
2440   BEEP 1
2450   FOR K=1 TO J :NEXT K
2460   BEEP 0
2470   FOR K=1 TO J :NEXT K
2480  NEXT J
2490 NEXT I
2500 ' <<<<< S T A R T >>>>>
2510 CN=0 :SP=0 :X=16 :CX=-1
2520 :COLOR 7,135:PRINT CHR$(12);
2530 DC$=" ┌──┐"
2540 FOR TM=1 TO R*100/3
2550  X=X+CX:COLOR 7
2560  IF X<2 OR X>33 THEN CX=-CX:GOTO 2550
2570  LOCATE  X, 0:PRINT DC$;
2580  FOR PX=X+1 TO X+3
2590   P=PEEK(&HF37A+PX*2)
2600   IF P=ASC("#") THEN CN=CN+1:BEEP 1:BEEP 0
2610   IF P=ASC("o") THEN SP=SP+1:BEEP 1:BEEP 0
2620  NEXT PX
2630  FOR CH=1 TO 5
2640   LOCATE RND(1)*37+1,22
2650   IF RND(1)<.1 THEN 2680
2660   :COLOR 6
2670   PRINT "#";:GOTO 2700
2680   :COLOR 5 :PRINT "o";CHR$(31);
2690   PRINT CHR$(29);"|"
2700  NEXT CH
2710  IF INP(0)=239 THEN CX=-1
2720  IF INP(0)=191 THEN CX= 1
2730  LOCATE 0,24:PRINT
2740 NEXT TM
2750 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
2760 :COLOR 6 :BEEP
2770 LOCATE 10,10:PRINT " ｺｰﾝﾌﾚｰｸ x";CN
2780 :COLOR 5
2790 LOCATE 10,13:PRINT " ｽﾌﾟｰﾝ   x";SP
2800 BS=CN*10+SP*50 :S=S+BS
2810 FOR I=1 TO 7
2820  :COLOR I
2830  LOCATE 12,17:PRINT "BONUS :";BS
2840  FOR J=1 TO 300:NEXT J
2850 NEXT I
2860 GOTO 2150
2870 '
2880 '
2890 '
2900 ' <<<<<  O U T  >>>>>
2910 FOR Z=1 TO 4
2920  IF BX(Z)<1 THEN 2940
2930  LOCATE BX(Z),Z*5-3:PRINT C$;
2940 NEXT Z:COLOR 5
2950 IF Y=21 THEN 3000
2960 FOR I=Y-4 TO 17
2970  LOCATE 34,I:PRINT C$(1);
2980  FOR J=1 TO 10:NEXT J
2990 NEXT I
3000 LOCATE 34,18:PRINT "    "
3010 LOCATE 34,19:PRINT " xx "
3020 LOCATE 34,20:PRINT "└∪┘"
3030 GOSUB 3150
3040 LOCATE 34,19:PRINT "    "
3050 LOCATE 34,20:PRINT " xx "
3060 LOCATE 35,21:PRINT  "∪"
3070 GOSUB 3150
3080 :COLOR 3
3090 LOCATE 34,20:PRINT "    "
3100 LOCATE 35,21:PRINT  "xx"
3110 LOCATE 35,22:PRINT  "∪"
3120 GOSUB 3150
3130 C=C-1:IF C=0 THEN 3200
3140 GOTO 1070
3150 FOR I=1 TO 20
3160  BEEP 1:FOR J=1 TO 10 :NEXT J
3170  BEEP 0:FOR J=1 TO 10 :NEXT J
3180 NEXT I
3190 RETURN
3200 ' <<<<<  GAME OVER  >>>>>
3210 :COLOR 4
3220 LOCATE 0,4
3230 PRINT "■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■■"
3240 PRINT "■      ■  ■ ■ ■ ■   "
3250 PRINT "■ ■■ ■■■■ ■ ■ ■ ■■  "
3260 PRINT "■  ■ ■  ■ ■   ■ ■   "
3270 PRINT "■■■■ ■  ■ ■   ■ ■■■■"
3280 PRINT
3290 PRINT "          ■■■■ ■  ■ ■■■■ ■■■■"
3300 PRINT "          ■  ■ ■  ■ ■    ■  ■"
3310 PRINT "          ■  ■ ■  ■ ■■■  ■■■■"
3320 PRINT "          ■  ■ ■ ■  ■    ■ ■ "
3330 PRINT "          ■■■■  ■   ■■■■ ■  ■"
3340 :COLOR 3
3350 IF S>H THEN H=S
3360 LOCATE 10,17
3370 PRINT "HI-SCORE:";H;"PTS."
3380 :COLOR 5
3390 LOCATE 13,19
3400 PRINT "SCORE:";S;"PTS."
3410 :COLOR 2
3420 LOCATE 15,22
3430 PRINT "PUSH ANY KEY"
3440 IF INKEY$="" THEN 3440
3450 PRINT CHR$(12);:BEEP 1:BEEP 0
3460 GOTO 350
```

☆　　☆

★なぜＭ－５のソフトを出さないメーカーが，ＭＳＸのソフトを出すのだ！ハードはほとんど同じようなものなのに。(神奈川県横浜市・**豊川丸15才**)……**【Dr.D：Ｍ５はワシも気にいってる機種だが，どうしたものかな。】**



PC-8001mkII用

CRUSH BOY GAME

MINO

STORY

君は人から「万力少年」と呼ばれ，今日も町はずれのスクラップ置場でそこの鉄の棒をつぶして売ろうとしていた。しかし，突然（でもない）のＵＦＯの攻撃（本当は稲妻ボールっていいます）とキャノンボールが往来して君を狙っている。君はＵＦＯの光線をよけ，キャノンボールをとびこえ，どれだけの利益を得られるか!?

CHECKER FLAG

影：うわー，ＵＦＯにさらわれちゃった！

編集長：いっそ影君がさらわれてくれたら…

編：このプログラムは，さらわれるところが面白いですね。（影を無視して）

Dr.D：うむ，ただあまりにサブルーチンを使いすぎるな。逆にプログラムがわかりずらくなっては意味がないぞ。

影：（死んでる）

HOW TO PLAY

- 右…[3]のＫＥＹ
- 左…[1]のＫＥＹ
- Jump…[2]のＫＥＹ

  ※注意　上にあがったら，キャノンボールをとびこえられる方向のＫＥＹを押してください。
- ＣＲＵＳＨ…[5]のＫＥＹ（鉄の下で）
- エネルギー充電…ＳＰＡＣＥ　これは，体力が足りなくなった時に使うもので，ミッチェル君（画面右側の人）のポンプの上でＳＰＡＣＥを押すと500ふえます。ただし，ときどきミッチェル君は体力をポンプで抜きます（1000も抜いちゃう）から，あまりＳＰＡＣＥばかり押してるのも考えもんです。

なお，

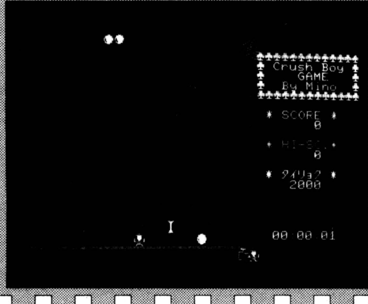
①キャノンボールにぶつかる

②ＵＦＯにさらわれる（これがＳＦっぽい!?）

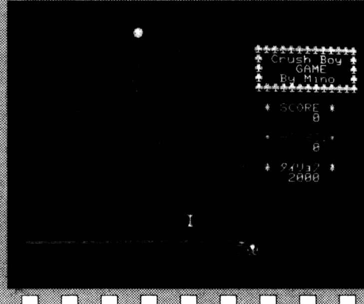
③体力が０以下になる

④２分を過ぎる

のいずれかであれば，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになります。



《写真１》それっ，がんばっベー！



《写真２》あちゃーっ，ど，どうなるのー



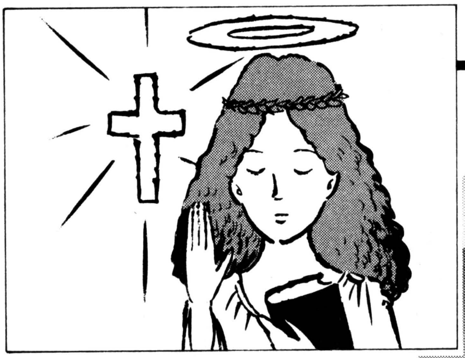
《写真３》こうなったのです

★毎月プログラム数が多くなっている。いまにベーマガがプログラムに占領されるのでは…。（埼玉県・ＦＭ大好き少年）……【**編**：ベーマガの人気の秘密はプログラムが満載されてるからなのです。**影**：ベーマガ・マンサイ！】

CRUSH BOY GAMEのプログラム・リスト

```
100 '
110 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:CMD SCREEN2,0,7:DIM MA(8),MI(16),PR(8),F1(8),F2(8):C
MD CLS 3:COLOR7,0,0:RESTORE 1490
120 REM XXXXXXX ｷｬﾗ ﾂﾞｸﾘ XXXXXXXX
130 '
140 FOR I=1 TO 13:READX1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE(70+X1,80+Y1)-STEP(X2,Y2),C:NEXT
150 RESTORE1470   :HS=0
160 CMD CIRCLE(104,84),4,3:CMD PAINT(104,84),3:CMD LINE(101,84)-(102,86),6
170 FOR I=1 TO 6:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE(130+X1,80+Y1)-STEP(X2,Y2),C:NEXT
180 FOR I=1 TO 6:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE(160+X1,80+Y1)-STEP(X2,Y2),C:NEXT
190 RESTORE 1500:FORI=1TO18:READX1,Y1,X2,Y2,C:CMDLINE(200+X1,80+Y1)-STEP(X2,Y2),
C:NEXT
200 FOR I=1 TO 7:READ X1,Y1,X2,Y2,C:CMD LINE(190+X1,80+Y1)-STEP(X2,Y2),C:NEXTI
210 CMD LINE(195,86)-STEP(4,3),1,BF
220 REM XXXXXXXX TITLE XXXXXXXXX
230 '
240 LOCATE15,0:PRINT"MINO'S":COLOR5
250 PRINT"
260 PRINT"
270 PRINT"
280 PRINT"                                 "
290 PRINT"                                 "
300 PRINT"                                 "
310 PRINT"                       GAME      "
320 PRINT"       * By 'Yours' Mino *       "
330 COLOR4
340 LOCATE12,15:PRINT"** CAST **"
350 LOCATE5,17:PRINT"* Manriki Boy ......You!
360 LOCATE5,18:PRINT"* Lightning Ball ...Care
370 LOCATE5,19:PRINT"* Steel Stick ....TARGET
380 LOCATE5,20:PRINT"* Mitchel ...Lucky Boy !
390 LOCATE5,21:PRINT"* Bonus Pump ..Oh !,Oh !
400 CMD GET(70,80)-(79,89),MA
410 CMD GET(100,80)-(109,89),PR
420 CMD GET(130,80)-(139,89),F1
430 CMD GET(160,80)-(169,89),F2
440 CMD GET(190,80)-(209,89),MI
450 IF INKEY$=""THEN450
460 REM ***** Start Of Game *****
470 '
480 CMD CLS 3
490 CMD VIEW(0,0)-(219,199)
500 SC=0:RR=1:BX=210:EN=2000:WW=1
510 CMD LINE(0,180)-(219,181),1,B
520 FORK=1TO30STEP 2:CMD CIRCLE(219,0),K,1:NEXTK:X=100:Y=170:MX=200
530 LINE(26,3)-(39,7),"♣",7,B:COLOR7
540 LOCATE28,4:PRINT"Crush Boy":LOCATE31,5:PRINT"GAME":PX=INT(RND(1)*22)*10:FX=I
NT(RND(1)*22)*10:UX=INT(RND(1)*22)*10
550 CMD PUT(MX,182),MI
560 LOCATE27,9:COLOR6:PRINT"* SCORE *":LOCATE29,6:PRINT"By Mino"
570 LOCATE27,12:COLOR4:PRINT"* HI-SC.*"
580 LOCATE27,15:COLOR7:PRINT"* ﾀｲﾘｮｸ *
590 GOSUB 1090
600 GOSUB 1100
610 GOSUB 1110
620 '    ***** MAIN *****
630 GOSUB 1440:CMD PUT(PX,10),PR
640 CMD PUT(FX,160),F1
650 LOCATE 6,0:PRINT"♥♥♥ SATART ♥♥♥":BEEP1:FORI=0TO200:NEXTI:BEEP0
660 LOCATE 6,0:PRINT"                    "
670 TIME$="00:00:00"
680 IN=INP(0)
690 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 1400
700 A=(IN=253)-(IN=247)
710 IF IN=251THENGOSUB890
720 IFA=0THEN740ELSEGOSUB1440:X=X+A*10:IFX<0THENX=0ELSEIFX>210THENX=210
730 GOSUB 1440
740 IF X=FX THEN GOSUB 900
750 GOSUB 1420
760 IF RND(1)>.78 THEN GOSUB950
770 GOSUB 1290
780 S=(INT(RND(1)*3)-1)*10
790 IFS=0THEN820ELSECMD PUT(PX,10),PR:PX=PX+S
800 IFPX<0THENPX=0ELSEIFPX>210THENPX=210
810 CMD PUT(PX,10),PR
820 IFY<170THENGOSUB1440:Y=170:GOSUB1440
830 GOSUB 1420
840 LOCATE 28,21:PRINT TIME$
850 IF TIME$>"00:02:00" THEN 1140
860 GOTO 680
870 REM ♥♥♥♥♥♥ JUMP SUB ♥♥♥♥♥♥
880 '
890 GOSUB1440:Y=Y-10:EN=EN-200:GOSUB1110:GOSUB1250:GOSUB1440:GOTO 1060:RETURN
900 IFINP(0)<>223THEN RETURN
910 FORL=0TO10:BEEP1:FORH=1TO3:NEXTH:BEEP0:BEEP1:FORJ=1TO8:NEXTJ:BEEP0:NEXTL
920 CMD PUT(FX,160),F1:CMD PUT(FX,160),F2:FORI=0TO300:NEXTI:CMD PUT(FX,160),F2:F
X=INT(RND(1)*22)*10:CMD PUT(FX,160),F1:SC=SC+100:GOSUB1090:RETURN
930 REM oooooo UFO ﾋﾞｰﾑ oooooo
940 '
950 FOR K=1 TO 10:BEEP1:FOR U=0 TO 5:NEXT U:BEEP0:NEXT K
960 CMD LINE(PX,21)-(PX,179),1
970 CMD LINE(PX+9,21)-(PX+9,179),1
980 IF X<>PXTHEN1030
990 FOR I=170 TO 20 STEP -10
1000 GOSUB1440:Y=Y-10:GOSUB1440:NEXT
1010 GOTO 1140
1020 BEEP1:FOR I=0 TO PX:NEXTI:BEEP0
1030 CMD LINE(PX,21)-(PX,179),0
1040 CMD LINE(PX+9,21)-(PX+9,179),0
1050 RETURN
1060 FOR I=0 TO 30:IN=INP(0):A=(IN=253)-(IN=247)
1070 NEXT:GOTO 720
1080 '
1090 LOCATE30,10:PRINTUSING"####";SC:RETURN
1100 LOCATE30,13:PRINTUSING"####";HS:RETURN
1110 LOCATE29,16:PRINTUSING"#####";EN:RETURN
1120 REM ***** GAME OVER *****
1130 '
1140 LOCATE 0,16
1150 PRINT"
1160 PRINT"
1170 PRINT"
1180 PRINT:PRINT"
1190 PRINT"
1200 PRINT"
1210 PRINT"          PUSH[S]KEY"
1220 IF INKEY$="s"THEN GOSUB1230:GOTO 480 ELSE1220
1230 IF SC>HSTHENHS=SC
1240 RETURN
1250 IF EN=<0 THEN 1140 ELSE RETURN
1260 REM ***** Ball ｲﾄﾞｳ *****
1270 '
1280 REM 1) <:2) -:3) > ﾃﾞｽ
1290 ON RR+1GOSUB1310,1340,1370
1300 GOSUB 1420:RETURN
1310 CMD PUT(BX,170),PR:BX=BX-10
1320 IF BX=0 THEN RR=1:RETURN
1330 CMD PUT(BX,170),PR:RETURN
1340 CMD PUT(BX,170),PR
1350 IF BX=0 THEN RR=2 ELSE IF BX=210 THEN RR=0
1360 RETURN
1370 GOSUB 1430:BX=BX+10
1380 IF BX=210THENRR=1:RETURN
1390 GOSUB 1430:RETURN
1400 IF X<>200 THEN RETURN ELSE IFRND(1)<.7 THEN 1410 ELSE FORI=0TO20:BEEP1:BEEP
0:NEXTI:EN=EN-1000 :GOSUB 1250:GOSUB1110:RETURN
1410 EN=EN+500:GOSUB 1110:RETURN
1420 IFBX=XANDY=170THEN1140ELSERETURN
1430 CMD PUT(BX,170),PR:RETURN
1440 CMD PUT(X,Y),MA:RETURN
1450 REM ***** DATA SUB *****
1460 '
1470 DATA 2,0,5,0,2,3,1,3,0,3,3,8,3,0,3,2,9,5,0,2,4,2,0,5,2,5,2,0,5,2
1480 DATA 2,2,5,0,2,3,3,3,0,3,3,7,3,0,3,2,8,5,0,2,4,4,0,2,2,5,4,0,2,2
1490 DATA 1,6,7,0,1,3,7,3,0,1,2,8,5,0,2,1,9,1,0,2,7,9,1,0,2
1500 DATA 3,0,3,0,1,1,1,7,0,1,3,2,3,0,3,3,3,3,0,3,3,4,3,0,3,4,5,1,0,3,0,4,0,2,3,
9,4,0,2,3
1510 DATA 2,3,0,0,3,1,6,3,0,1,7,6,1,0,1,5,6,1,0,2,3,7,3,0,2,5,8,1,0,2,2,8,2,0,1,
1,9,1,0,3,6,9,2,0,3,0,4,0,0,0
1520 DATA 5,3,4,0,2,7,4,0,1,1,2,0,4,0,3,4,1,0,1,2,4,2,-4,0,2,0,2,0,6,2,0,8,3,0,2
```

★いつわりだー!!（秋田県横手市・**村田博史14才**）……【**影**：いきなりこんな言葉を投げかけられると，思わず机の下にもぐり込んでしまうのだ。おろかな習性というべきか……だれも救いの手をさしのべてくれない。暗い!】



PC-8801用

女神のアポロン
(APOLON AS GODDES)

BARO

PC-8801

オリンポスの神々は，一般に酒と遊びをこよなく愛しお仕事を嫌うのですが，太陽神と希望の女神であるアポロンちゃんは，いつもお仕事に一生懸命です。

太陽神としてのお仕事はお父様にお任せして，アポロンちゃんは宿敵「悪のかたまり」を退治しに出かけるのでした。

CHECKER FLAG

編：Dr.，ＢＡＲＯくんの名前を覚えてます？
Dr.D：いや，なにか？
編：ほら，83年12月号のＰＣ－8801用「がんばれドンキー」で，ボーダー・カラーがどうのこうのってー。
Dr.D：ふーん，そうかそうか。で，それが？
編：実はあれ，専用高解像度のディスプレイだとやっぱりエラーになるんですって。
Dr.D：ほーっ，そうだったのか。それで，今回は50行で細工したってわけか。

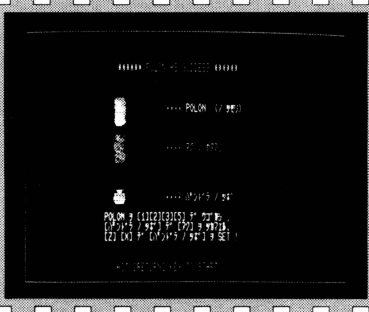
★ゲームのしかた

アポロンちゃんの移動は[1][2][3][5]，[Z]と[X]で秘密兵器「パンドラのつぼ」を左右に置きます。この「パンドラのつぼ」は，「悪のかたまり」がつぼのか所に来ると，１匹だけ吸いこんでどこかにテレポートしてしまうのです。しかし敵を退治したと喜んでいると，瞬時に新たな敵が出現するのです。

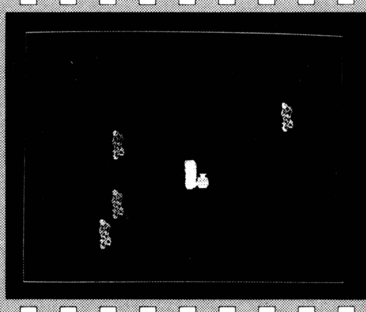
アポロンちゃんが「悪のかたまり」につかまったり，「パンドラのつぼ」につまづいたりすると，今日の仕事はこれでおしまいです。

★プログラムの説明

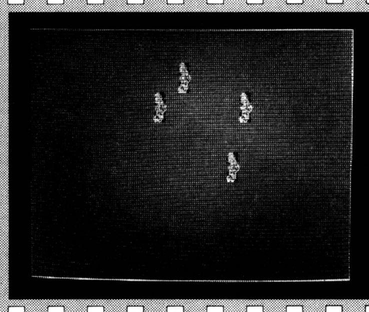
今回，マシン語はＵＳＲ０，１，２でそれぞれアポロンちゃん，悪のかたまり，パンドラのつぼの表示です。ＵＳＲ３は消去です。また，ゲーム中スピード・アップのためＤＭＡをストップさせています。また，バグが完全になくなるまで，620行でのＯＵＴ81，０をとっておいたほうがよいかも知れません。



《写真１》ゲームの説明です



《写真２》パンドラのつぼを置いたところ

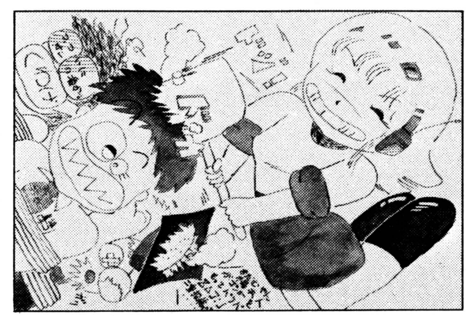


《写真３》やられたところ

★ＭＺ－80Ｂの記事で（1Ｚ001）とあるのですが，ＳＢ－5520では使えませんか？(大阪市・前田純夫13才)……
【編：これは，2200を使用する場合は1Ｚ001を使いますという意味です。あしからず。影：アシカはＺＯＯ？】

女神のアポロンのプログラム・リスト

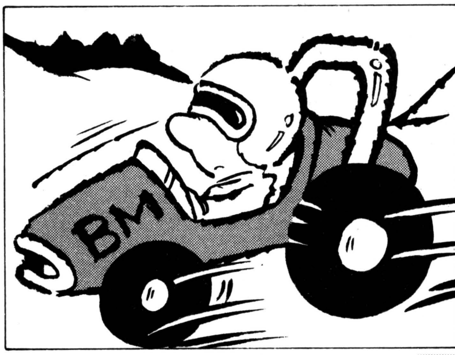
```
10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:DIM W(25,7),M(3,1),VG(3)
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
30 WIDTH 80,25:SCREEN 0,2:CLS 2:SCREEN 0,0
40 LOCATE 30,12:PRINT "Wait for 16 seconds !":GOSUB 650
50 IF INP(64) AND 2 THEN COLOR 4,0,3
60 VIEW(2,2)-(638,198),,3
70 INPUT"ﾃｷ ﾉ ｶｽﾞ (1-4)";A$:EM=VAL(A$)
80 IF EM>4 OR EM<1 THEN 70 ELSE EM=EM-1:GOTO *ST
90 *MAIN
100 Z=USR3(G):G=&HC1E1+X*3+Y*1920:Z=USR0(G)
110 IF W(X,Y)<>0 THEN *OVER
120 FOR I=0 TO EM:MX=M(I,0):MY=M(I,1):VX=MX:VY=MY
130 IF W(MX,MY)=2 THEN *MOUT
140 ON INT(RND*2+1) GOTO 150,160
150 MX=MX+SGN(SGN(X-MX)+RND*3-RND*3):MX=MX+(MX>25)-(MX<0):GOTO 170
160 MY=MY+SGN(SGN(Y-MY)+RND*3-RND*3):MY=MY+(MY>7)-(MY<0)
170 Z=USR3(VG(I)):VG(I)=&HC1E1+MX*3+MY*1920:Z=USR1(VG(I))
180 IF W(MX,MY)=2 THEN *MOUT
190 W(MX,MY)=1:M(I,0)=MX:M(I,1)=MY:W(VX,VY)=0:NEXT:BEEP 1:BEEP 0
200 IF W(X,Y)<>0 THEN *OVER
210 IF O=0 THEN COLOR=(2,0),(5,5):O=1 ELSE COLOR=(2,5),(5,0):O=0
220 I=INP(0):X=X+(I=253)-(I=247):Y=Y+(I=223)-(I=251)
230 X=X+(X>25)-(X<0):Y=Y+(Y>7)-(Y<0)
240 I=INP(5):IF I=251 OR I=254 THEN *TSET
250 GOTO 100
260 *TSET
270 L=X+(I=251)-(I=254):IF L<0 OR L>25 THEN 250
280 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0
290 Z=USR3(G):T=&HC1E1+L*3+Y*1920+880
300 Z=USR2(T):W(L,Y)=2:G=&HA000
310 GOTO 250
320 *MOUT
330 BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:W(MX,MY)=0:W(VX,VY)=0
340 Z=USR3(VG(I)):S=S+1:VG(I)=&HA000
350 MX=RND*14-7:MY=RND*7:MX=X+MX:IF MX>25 OR MX<0 THEN MX=-(MX>25)*25:GOTO 370
360 IF ABS(MX-X)<2 AND ABS(MY-Y)<2 THEN 350
370 VX=MX:VY=MY:GOTO 170
380 *OVER
390 WIDTH 80,25
400 COLOR=(0,2):FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR=(0,0)
410 COLOR 2:LOCATE 28,10:PRINT "G A M E - O V E R !!"
420 COLOR 4:LOCATE 34,15:PRINT "ｺﾝｶｲ ﾉ ｾｲｾｷ ...."+STR$(S)+" ﾋｷ"
430 COLOR 3:LOCATE 34,17:PRINT "ｶｺ ｻｲｺｳ ｷﾛｸ ...."+STR$(HS)+" ﾋｷ"
440 IF S>HS THEN HS=S
450 ERASE W,M,VG:DIM W(25,7),M(3,1),VG(3):CLS 2
460 *ST
470 CLS:COLOR 4:LOCATE 23,3:PRINT "****** POLON AS GODDESS ******"
480 Z=USR0(&HD006):Z=USR1(&HD966):Z=USR2(&HE776)
490 COLOR 3:LOCATE 34,7 :PRINT " .... POLON  (ﾉ ﾂﾓﾘ)"
500 COLOR 4:LOCATE 34,11:PRINT " .... ｱｸ ﾉ ｶﾀﾏﾘ  "
510 COLOR 6:LOCATE 34,16:PRINT " .... ﾊﾟﾝﾄﾞﾗ ﾉ ﾂﾎﾞ":COLOR 7
520 LOCATE 20,18:PRINT "POLON ｦ [1][2][3][5] ﾃﾞ ｳｺﾞｶｼ ,"
530 LOCATE 20,19:PRINT "[ﾊﾟﾝﾄﾞﾗ ﾉ ﾂﾎﾞ] ﾃﾞ [ｱｸ] ｦ ﾂｶﾏｴﾙ."
540 LOCATE 20,20:PRINT "[Z] [X] ﾃﾞ [ﾊﾟﾝﾄﾞﾗ ﾉ ﾂﾎﾞ] ｦ SET !"
550 COLOR 2:LOCATE 23,23:PRINT "HIT [RETURN] KEY TO START !"
560 COLOR=(2,5),(5,0):GOSUB *W:COLOR=(2,0),(5,5):GOSUB *W
570 IF INP(1)<>127 THEN 560
580 FOR I=0 TO 3:VG(I)=&HA000
590 MX=RND*25:MY=RND*7:IF ABS(MX-12)<3 AND ABS(MY-4)<3 THEN 590
600 M(I,0)=MX:M(I,1)=MY:NEXT
610 S=0:X=12:Y=4:CLS:G=&HA000:Z=USR3(&HD006):Z=USR3(&HD966):Z=USR3(&HE776)
620 OUT 81,0:GOTO *MAIN
630 *W
640 FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
650 F=4:G=&HB000:GOSUB *IN:F=18:G=&HB500:GOSUB *IN
660 IF K<>7262 THEN BEEP:PRINT "DATA ERROR !":END
670 DEF USR0=&HB000:DEF USR1=&HB005
680 DEF USR2=&HB00A:DEF USR3=&HB03E:RETURN
690 *IN
700 FOR I=1 TO F:READ A$
710 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:Z=VAL("&H"+MID$(A$,J,2))
720 POKE G,Z:G=G+1:K=(K+Z) MOD 30000:NEXT:NEXT:RETURN
730 '------- ﾏｼﾝ ｺﾞ ------- (103 Byte)
740 DATA 1100B5180811DAB5180311B4B67E23666F1A4F131A47F3E5C5131AD35C77D35F
750 DATA 131AD35D77D35F131AD35E77D35F2310E8C1E1D511500019D10D20DBFBC97E23
760 DATA 666F115000E5DDE1F326180E5C0603ED79AFDD7700DD7701DD77020C10F1DD19
770 DATA 2520E8D35FFBC9
780 '------- POLON Grafic Data -----    by Shin-ichirou Shibata
790 DATA 1803480437006 7FFE0000080007F0001FF38C0C0824D7D0057FF0CF0F01FE2E2
800 DATA 54ABAB0EF0F08F5F5FFE555505FAFA7F0F0DFFFDFD01FEFE5F2F2FFEFBFB07F0
810 DATA F88F7777FEF9F901FEFE9F6F69FFFE86807F7F5F0F00FFFF03C0BFBF3F1F10FF
820 DATA FF03C0BF8F3F1F18FFFF03C0BFBF3F1818FF0303C1BEBE7F3F38FFFF03C0BFBF
830 DATA 7F3F31FFFF1981FEFE3F1F0EFFFFE6C2FC3C3F1F00FFFF00E4F8187F3F00FFFF
840 DATA 00FCF0007F3F00FFFF00FFFC007F3F00FFFF00FFFF007F3F00FFFF00FFFE003F
850 DATA 1F00FFFF00FEF8001F0707FFBEBEF800000F0707FFBEBE000000
860 '------ ｱｸ ﾉ ｶﾀﾏﾘ ------                  by Shin-ichirou Shibata
870 DATA 1803001F003C003C3C003C006B00C730C7DA00DA035403304830AD00AD052A05
880 DATA 58A65889608905 2A05AA41AA2E902E031003568856904C900228021562156092
890 DATA 6006510688268840 0C4019A0192A402AA010A0628D62A912A940204098669894
900 DATA 6A94902090CA11CA4B244B58A058A609A6150A153040307 10C7114601 4C020C0
910 DATA 0B040B55A85500580002040 2AA14AA80E5300530000D00A412A4AC03AC010A01
920 DATA E5300530000D00A412A4AC03AC010A012E005590555C005C0015000C500CB000
930 DATA 2E002590255C005C0015000C500CB000B0000F0003E003C000C0
940 '------ ﾊﾟﾝﾄﾞﾗ ﾉ ﾂﾎﾞ ------              by Shin-ichirou Shibata
950 DATA 0C03070606FF0000F03030010101FF0000808080002020FFFFFF0004040F3030
960 DATA FF0000F00C0C3F2020FF0000FC04041C1C6371718EC6C6381C1CE371718EC7C7
970 DATA 38E3E31C8E8E713838C7FF8E8EFF3838FFE7E7407F7F00FFFF00FEFE1F1010FF
980 DATA 0000F808080F0F0FFFFFFFF0F0F0
```



福岡県行橋市　宮岡宏司

評…なぐられても笑ってこたえる編集部！（編）

★あの～，当博物館で生きた化石とやらを展示したいのですが300円でゆずってください。（埼玉県久喜市・菅原隆博12才）……【影：ベーマガのことだね。いいとも!! Dr.D：その中に登場するワシのことをいっとるのさ。】



PC-9801用

ACTION BUGGY

兵頭　啓治

プロローグ

9月号で発表されたMZ－80B用ACTION BUGGYをPC－9801で作ってみました。ルールはかなり違っていると思います。

内容・操作

プログラムを入れたら，RUN＊SUMで，マシン語が正しく入っているかたしかめてください。正しければ，RUN。

まず，レベルを聞いてくるので入力します。00が一番速く，大きくなるにしたがい遅くなります。とにかく，障害をよけてひたすら走ってください。◆は石コロです。当たるとバギーが減ります。バギーは10台あります。Xは壁で，これはジャンプしてください。操作は④⑥が左右，⑧でジャンプ，②はストップです。壁に当たるか，バギーが0になるとGAME OVERです。

プログラム

ゲーム進行は，すべてマシン語でやっています。改造は，道幅を変えることができます。データ文1行目の9番目の10を変えてください。広くするのは12まで，せまくするのは車体幅までにしてください。

障害物に当たったかどうかの判定は，前輪だけにしています。移動する位置全部を判定すると，プラス点をとるのは不可能だからです。なるべくレベル00で，プラス点を取れることを期待します。

参考にしたもの

OH！PC6月号フライトシミュレータ，田中明夫氏　ソフトバンク社

同誌8月号8086アセンブラ入門。

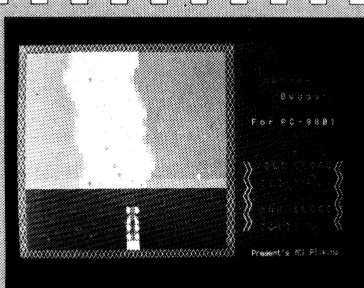
CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語にしては動きが遅いようだ。さて，ゲームの特徴から言えば，この手のゲームはもう古いタイプの一つになるな。

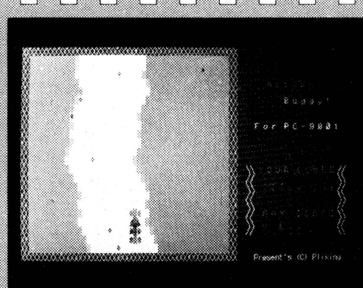
編：にもかかわらず，掲載になったってことは？

Dr.D：はっきり言って，PC－9801の投稿レベルが低いからだ。もっとも，このマイコンをゲーム用に買った人は少ないと思うが。

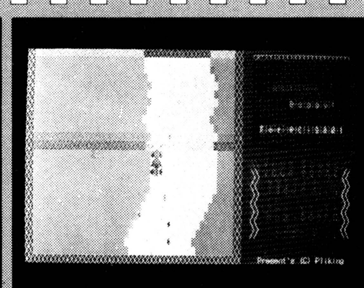
影：チャンス！　採用の確率は50％だ!!



《写真1》GO!!　アクセルをふかせ！



《写真2》ブルルーン！　快調そのもの



《写真3》ジャ，ジャンプ!!　おっと，失敗だ

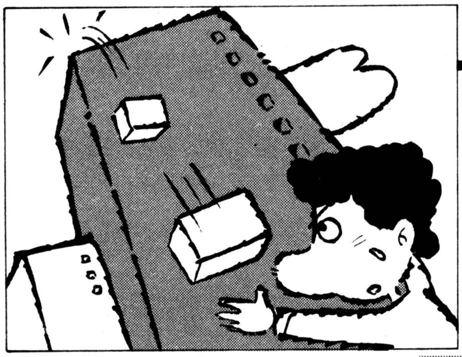
★おまえだなおれの名前を使って悪さをしてるのは!!（東京都文京区・影12才）……【**影**：グハハハハハハハハハ（返事が考えつかないので)，グハグハハ，ハ，ハークション!!ブルブル，あーあかげひいちゃった！】

ACTION BUGGYのプログラム・リスト

```
10 DEF SEG=&H1F00:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
20 DEFINT A-Z:SCREEN ,1:COLOR 7,1:CLS 3:RESTORE 350
30 FOR I=&H0 TO &H40F:READ C$:C=VAL("&H"+C$):POKE I,C:NEXT:GOSUB *RAND
40 CLS:COLOR 6:FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX";:NEXT:GOSUB *SCCL
50 COLOR 0:LOCATE 54,1:PRINT      "┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐";
60 FOR I=2 TO 10:LOCATE 54,I:PRINT "├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤";:NEXT
70 LOCATE 54,11:PRINT              "└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘";
80 COLOR 4:LOCATE 59,4:M$="A c t i o n":GOSUB *M
90 COLOR 3:LOCATE 63,6:M$="B u g g y !":GOSUB *M
100 COLOR 7:LOCATE 56,9:M$="F o r  P C - 9 8 0 1":GOSUB *M
110 FOR I=14 TO 20 STEP 2:LOCATE 54,I:PRINT "\\                        //":LOCATE 54
,I+1:PRINT "//                        \\":NEXT
120 LOCATE 56,24:PRINT "Present's (C) Pliking";
130 COLOR 2:LOCATE 56,16:PRINT "                  Points";:LOCATE 56,21:PRINT "   0 0
0 0 0  Points";:COLOR 4:LOCATE 56,14:PRINT " Y O U R  S C O R E"
140 LOCATE 56,19:PRINT "  M A X   S C O R E";:A=&H409:G=&H20
150 *S COLOR 7:LOCATE 16,12:M$="H I T  [ S ]  K E Y":GOSUB *M
160 CALL A:A$=INKEY$:IF A$<>"S" THEN 160 ELSE BUGY=10
170 M$="D r i v i n g  l e v e l ( 00 - FF )  ":LOCATE 6,12:COLOR 2:GOSUB *M
180 FOR K=1 TO 2
190 M$=INKEY$:IF M$="" THEN 190 ELSE L=ASC(M$):IF L<48 OR L>70 THEN 190 ELSE L(K
)=VAL("&H"+M$):COLOR 7:GOSUB *M
200 NEXT K:L=L(1)*&H10:L=L+L(2):POKE &HF,L
210 CALL G
220 IF PEEK(&H15)=&HFF THEN *ED ELSE BUGY=BUGY-1:IF BUGY=<0 THEN *ED ELSE GOSUB
*SCCL:GOSUB *BUGGY:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 210
230 *ED COLOR 3:M$=" G A M E   O V E R ":LOCATE 16,12:GOSUB *M
240 IF PEEK(&H16)=&H2D THEN *ZERO
250 DEF SEG=&HA000:FOR I=0 TO 4:S(I)=PEEK(I*4+&HA74):H(I)=PEEK(I*4+&HD94):NEXT
260 FOR I=0 TO 4:IF S(I)>H(I) THEN *HS ELSE IF S(I)<H(I) THEN *ZERO ELSE NEXT
270 *HS M$="C O N G R A T U L A T I O N S !":COLOR 7:LOCATE 10,12:GOSUB *M:GOSUB
 *SCCL:FOR I=&HA74 TO &HA84 STEP &H4:P=PEEK(I):POKE I+&H320,P:NEXT
280 *ZERO DEF SEG=&HA000:FOR I=&HA74 TO &HA84 STEP &H4:POKE I,&H30:NEXT
290 DEF SEG=&H1F00:GOSUB *CHEN:GOSUB *RAND:GOSUB *SCCL:GOTO *S
300 *SCCL COLOR 7:FOR J=1 TO 23:LOCATE 2,J:PRINT "
                    ";:NEXT:RETURN
310 *M M=LEN(M$):FOR I=1 TO M:BEEP 1:PRINT MID$(M$,I,1);:FOR J=0 TO 30:BEEP 0:NE
XT J,I:RETURN
320 *BUGGY M$="T h e  r e s t  b u g g y s  ":COLOR 2:LOCATE 10,12:GOSUB *M:LOCA
TE 41,12:COLOR 6:M$=RIGHT$("0"+HEX$(BUGY),2):GOSUB *M:RETURN
330 *CHEN RESTORE 350:FOR I=0 TO 31:READ C$:C=VAL("&H"+C$):POKE I,C:NEXT:RETURN
340 *RAND RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2)):POKE &H4,INT(RND*2
55):POKE &H5,INT(RND*255):RETURN
350 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,00,10,00,14,0C,00,00,01,00   :' F1
360 DATA 30,30,30,30,30,00,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 20
370 DATA B8,00,1F,8E,D8,B4,04,B0,08,CD,18,88,E0,24,08,3C   :' 82
380 DATA 08,75,03,EB,28,90,88,E0,24,40,3C,40,75,03,EB,4A   :' 48
390 DATA 90,B4,04,B0,09,CD,18,88,E0,24,01,3C,01,75,03,EB   :' 53
400 DATA 4B,90,88,E0,24,08,3C,08,75,67,EB,4F,90,C7,06,00   :' 76
410 DATA 00,80,FD,8B,1E,0A,00,03,1E,00,00,81,FB,A4,00,7C   :' 4D
420 DATA 50,8B,1E,0A,00,53,E8,5E,02,5B,83,C3,02,53,E8,56   :' 42
430 DATA 02,5B,83,C3,02,E8,4F,02,EB,66,C7,06,00,00,FE,FF   :' 79
440 DATA 8B,1E,0A,00,83,C3,04,E8,3D,02,EB,54,C7,06,00,00   :' C0
450 DATA 02,00,8B,1E,0A,00,E8,2E,02,EB,45,C7,06,00,00,A0   :' 0A
460 DATA 00,8B,1E,0A,00,03,1E,00,00,81,FB,E8,0C,7F,02,EB   :' 60
470 DATA 2F,C7,06,00,00,00,00,EB,27,00,00,00,00,00,00,00   :' CE
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,8B,16,04,00,89   :' FE
490 DATA D3,01,DA,01,DA,00,D6,81,C2,81,00,89,16,04,00,C3   :' 69
500 DATA 1E,B8,00,A0,8E,D8,B2,87,E8,0C,00,B8,00,A2,8E,D8   :' B9
510 DATA B2,81,E8,02,00,EB,11,BB,A4,00,88,17,83,C3,02,81   :' E1
520 DATA FB,02,01,7E,F5,C3,00,00,1F,E8,BF,FF,A1,04,00,3D   :' EC
530 DATA 00,00,7F,08,BA,02,00,EB,07,00,00,90,BA,FE,FF,90   :' 2D
540 DATA 8B,1E,06,00,01,D3,81,FB,A8,00,7D,04,29,D3,EB,08   :' 48
550 DATA 81,FB,DC,00,7E,02,29,D3,89,1E,06,00,8B,0E,08,00   :' 63
560 DATA 1E,53,51,B8,00,A0,8E,D8,B2,20,E8,10,00,B8,00,A2   :' F5
570 DATA 8E,D8,B2,E5,59,5B,E8,04,00,1F,EB,0A,90,88,17,83   :' C4
580 DATA C3,02,E2,F9,C3,90,E8,62,FF,A1,04,00,B1,0C,D3,E8   :' CA
590 DATA 3C,06,7D,17,B2,04,F6,E2,8B,1E,06,00,01,C3,1E,B8   :' 2E
600 DATA 00,A0,8E,D8,B2,EA,88,17,1F,90,90,E8,3D,FF,A1,04   :' DA
```

```
610 DATA 00,80,FC,7D,7E,1B,BB,A4,00,B2,F0,1E,B8,00,A0,8E   :' 38
620 DATA D8,88,17,83,C3,02,81,FB,02,01,7E,F5,1F,90,90,90   :' 31
630 DATA 90,8B,1E,0A,00,81,C3,E0,01,1E,B8,00,A2,8E,D8,B2   :' B9
640 DATA E4,B9,03,00,88,17,83,C3,02,E2,F9,1F,90,90,1E,B8   :' 48
650 DATA 00,A0,8E,D8,E8,0B,00,B8,00,A2,8E,D8,E8,03,00,1F   :' A4
660 DATA EB,2D,BB,24,0E,30,ED,80,C5,01,80,FD,31,74,18,83   :' 16
670 DATA EB,02,8A,17,81,C3,A0,00,88,17,81,EB,A0,00,81,FB   :' 9B
680 DATA A6,00,7D,E3,C3,00,00,30,ED,83,EB,40,EB,D9,90,8B   :' 85
690 DATA 1E,0A,00,03,1E,00,00,53,1E,B8,00,A0,8E,D8,B9,03   :' 56
700 DATA 00,8A,17,80,FA,20,75,0D,83,C3,02,E2,F4,1F,5B,89   :' 10
710 DATA 1E,0A,00,EB,34,80,FA,87,75,09,1F,E8,F5,00,E8,62   :' 4E
720 DATA 01,EB,EB,80,FA,F0,75,0B,1F,5B,E8,56,01,C6,06,15   :' AD
730 DATA 00,FF,CF,80,FA,EA,75,0B,1F,5B,E8,46,01,C6,06,15   :' 9E
740 DATA 00,01,CF,1F,EB,C8,00,00,90,1E,8B,1E,0A,00,53,B8   :' 80
750 DATA 00,A0,8E,D8,C6,07,EC,83,C3,02,C6,07,E0,83,C3,02   :' 7E
760 DATA C6,07,EC,81,C3,9C,00,C6,07,E4,83,C3,02,C6,07,83   :' 74
770 DATA 83,C3,02,C6,07,E5,81,C3,9C,00,C6,07,EC,83,C3,02   :' 7D
780 DATA C6,07,8F,83,C3,02,C6,07,EC,5B,B8,00,A2,8E,D8,83   :' AD
790 DATA C3,02,B9,03,00,B2,45,88,17,81,C3,A0,00,E2,F8,1F   :' B6
800 DATA E8,19,00,E9,2A,01,90,1E,B8,00,A2,8E,D8,B2,E4,B9   :' A4
810 DATA 03,00,88,17,81,C3,A0,00,E2,F8,1F,C3,FE,06,10,00   :' 38
820 DATA 80,3E,10,00,3A,75,4A,C6,06,10,00,30,FE,06,11,00   :' DA
830 DATA 80,3E,11,00,3A,75,3A,C6,06,11,00,30,FE,06,12,00   :' DE
840 DATA 80,3E,12,00,3A,75,2A,C6,06,12,00,30,FE,06,13,00   :' E1
850 DATA 80,3E,13,00,3A,75,1A,C6,06,13,00,30,FE,06,14,00   :' E4
860 DATA 80,3E,14,00,3A,75,0A,C6,06,14,00,30,C6,06,16,00   :' B0
870 DATA 20,EB,35,FE,0E,12,00,80,3E,12,00,2F,75,2A,C6,06   :' 0B
880 DATA 12,00,39,FE,0E,13,00,80,3E,13,00,2F,75,1A,C6,06   :' 18
890 DATA 13,00,39,FE,0E,14,00,80,3E,14,00,2F,75,0A,C6,06   :' 1B
900 DATA 14,00,39,C6,06,16,00,2D,BB,84,0A,8A,16,10,00,E8   :' B0
910 DATA 24,00,8A,16,11,00,E8,1D,00,8A,16,12,00,E8,16,00   :' 0D
920 DATA 8A,16,13,00,E8,0F,00,8A,16,14,00,E8,08,00,8A,16   :' 81
930 DATA 16,00,E8,01,00,C3,1E,B8,00,A0,8E,D8,88,17,83,EB   :' 4E
940 DATA 04,1F,C3,1E,B8,00,A0,8E,D8,B9,05,00,51,B9,20,00   :' 5D
950 DATA B0,06,E6,37,BB,5E,FF,83,C3,02,8A,17,81,EB,A0,00   :' A3
960 DATA 88,17,81,C3,A0,00,81,FB,A0,0F,7E,EB,51,E2,FE,59   :' 74
970 DATA B0,07,E6,37,83,EB,02,8A,17,81,C3,A0,00,88,17,81   :' CC
980 DATA EB,A0,00,81,FB,60,FF,7D,EB,E2,FE,59,E2,BE,1F,C3   :' 7C
990 DATA 8B,0E,0E,00,E2,FE,E9,17,FC,E8,A7,FF,CF,00,00,00   :' E4
1000 *SUM DEF SEG=&H1F00:RESTORE 350:N=0
1010 FOR I=&H0 TO &H40F:READ C$:C=VAL("&H"+C$):POKE I,C:NEXT
1020 FOR I=&H0 TO &H40F STEP &H10:A$=RIGHT$("000"+HEX$(I),4)
1030 AH=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):AL=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):CS=AH+AL
1040 FOR J=0 TO 15:PD=PEEK(I+J):PD$=RIGHT$("0"+HEX$(PD),2)
1050 CS=CS+PD:PRINT PD$;" ";:NEXT J
1060 CS$=RIGHT$("0"+HEX$(CS),2):PRINT "     ";CS$:N=N+1
1070 IF N=16 THEN IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1070 ELSE N=0:CLS
1080 NEXT I
```

★１月号Ｐ.167のＰ６用歴史にバグがありました。秀吉全国統一の年号は1580年ではなく90年ですぞ。（東京都青梅市・**大津吉孝14才**）……【**編**：そんなのバグじゃないよ――／**影**：その態度がきにくわん／ねっ，編集長？】



ぴゅう太用

ROBBER

稲田　隆之

はじめに

あなたは，ある夜新聞社に盗みに入ります。ガードマンや新聞社の人たちは，寝ています。もし物音をたてると，新聞社の人たちが起きてしまいガードマンがきてつかまります。相棒がビルの窓から下へ荷物を落としてきますので，あなたはそれを受けとめる役です。

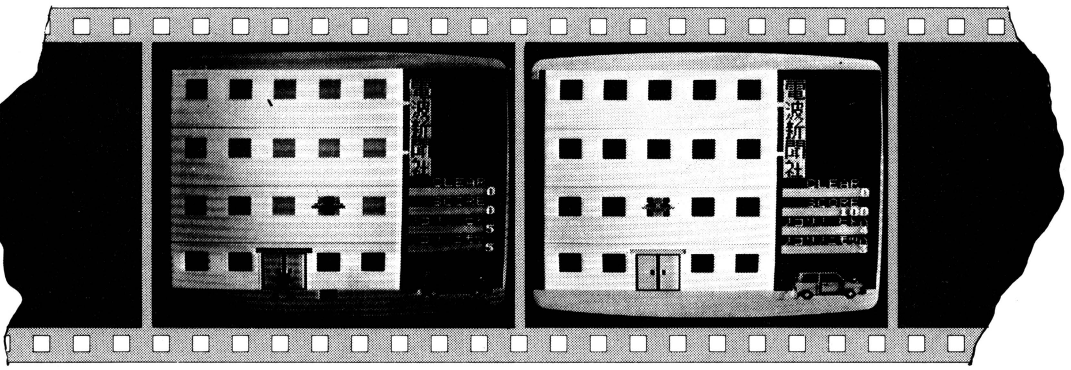
操作方法

コントローラの[SL]と[SR]で，自分は左右に動きます。荷物を5回受けそこなうと，ゲーム・オーバーになります。再ゲームは[RT]キーです。画面右下に，その面で盗まなければならない荷物の数があります。全部盗み終ると，1面目が終ったことになります。荷物の点数は，1個盗むごとに（その面の数×50＋50）が加算されます。5000点で1人ふえます。

注意　セル（1）は黄色にしてください。

ROBBERのプログラム・リスト

```
1    シキ SC=0
2    シキ NR=5
3    シキ CL=0
4    シキ LA=5
5    シキ M=LA
6    シキ アニメ1=イチ(161,256)
7    シキ X=81
8    シキ T=612
9    45 ニイケ
10   モシ T=1ナラバ"60 ニイケ
11   シキ セル(544)=セル(33)
12   シキ L=ランスウ(2)*48+1
13   シキ D=ランスウ(4)*32+17
14   シキ F=L
15   シキ アニメ4=イチ(L.D)
16   シキ F=F+8
17   シキ アニメ3=イチ(F,D)
19   シキ アニメ2=イチ(161,X)
21   カケ 408,CL
22   カケ 472,SC
23   カケ 536,NR
24   カケ 600,M
26   モシ F=177ナラバ"43 ニイケ
27   モシ F>=161ナラバ"74 ニイケ
29   キイ 1 B,A
30   モシ A=2ナラバ"35 ニイケ
31   モシ A=1ナラバ"37 ニイケ
32   16 ニイケ
35   シキ X=X-16
36   38 ニイケ
37   シキ X=X+16
38   オト イチオン
39   モシ X>153ナラバ"35 ニイケ
40   モシ X<9ナラバ"37 ニイケ
41   16 ニイケ
43   オト シオン
44   シキ T=1
45   シキ W=36
46   シキ セル(W)=セル(T)
47   シキ セル(W+1)=セル(T)
48   シキ セル(W+32)=セル(T)
49   シキ セル(W+33)=セル(T)
50   シキ W=W+192
51   モシ W>611ナラバ"54 ニイケ
52   46 ニイケ
54   モシ W=628ナラバ"10 ニイケ
55   シキ W=W-572
56   46 ニイケ
60   シキ G=256
61   シキ アニメ1=イチ(161,G)
62   シキ G=G-1
63   オト サンオン
64   モシ G<>Xナラバ"61 ニイケ
66   シキ NR=NR-1
67   モシ NR<>0ナラバ"6 ニイケ
69   カケ 536," E N D"
70   トマレ
71   1 ニイケ
74   モシ D<>Xナラバ"16 ニイケ
75   シキ M=M-1
76   シキ SC=SC+CL*50+50
77   オト サンオン
78   シキ X=X+8
79   シキ アニメ2=イチ(161,X)
80   シキ アニメ3=アニメ2
81   モシ X<>177ナラバ"78 ニイケ
82   モシ M<>0ナラバ"88 ニイケ
83   シキ CL=CL+1
84   シキ LA=LA+1
85   オト ニオン
86   カケ 472,"  CLEAR"
87   5 ニイケ
88   モシ SC<>5000ナラバ"6 ニイケ
89   オト ニオン
90   カケ 472,"ヒトリ フエマス"
91   シキ NR=NR+1
92   5 ニイケ
93   オワリ
```



《写真1》おっと，受けそこなった　　《写真2》右の車へ荷を運びます

★表紙にDr.と編集長と影の顔面写真を載せよう。(愛知県・相沢　学12才)……【影：大胆なアイデア!!さっそく採用しよう！**編集長**：いいかもしれんな。**編**：まったく編集長まで…。あれDr.は？パ，パック中!!】

CHECKER FLAG

影：あっ，大変だ！マイコンがなくなる!!

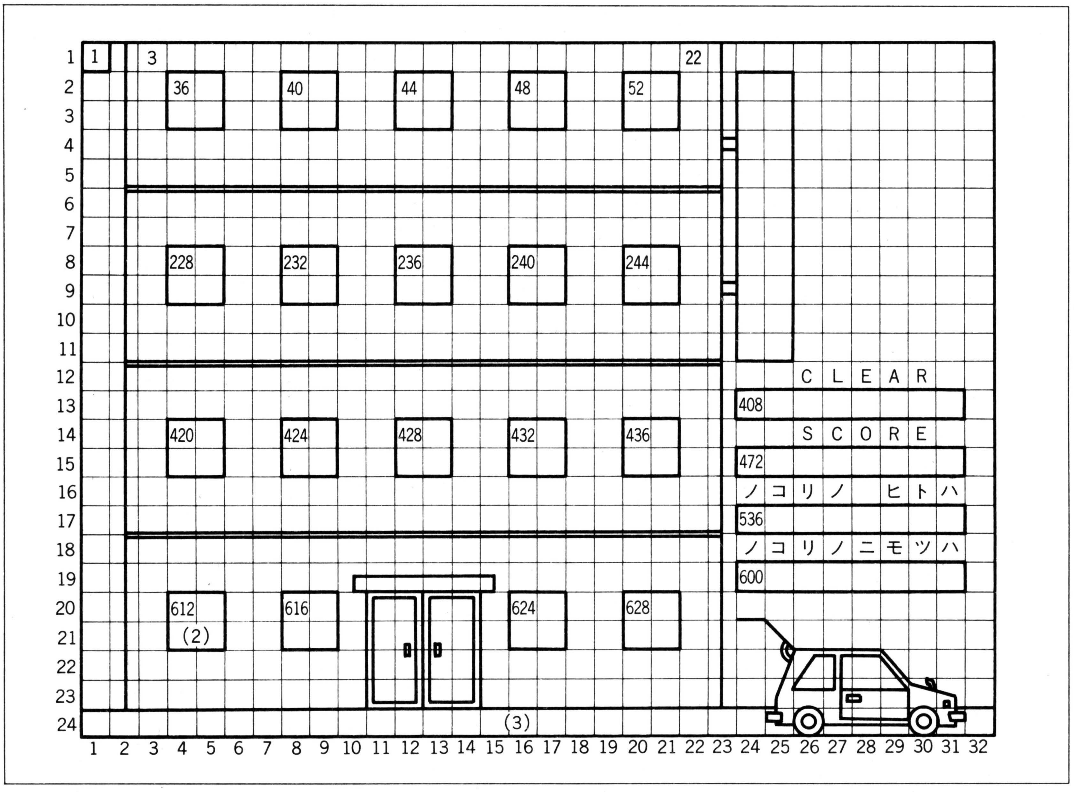
Dr.D：いや，大丈夫だ！マイコンルームはもっと上にあるんだからな。

編：そういえばDr.のバイクがないなあ。編集長のも！

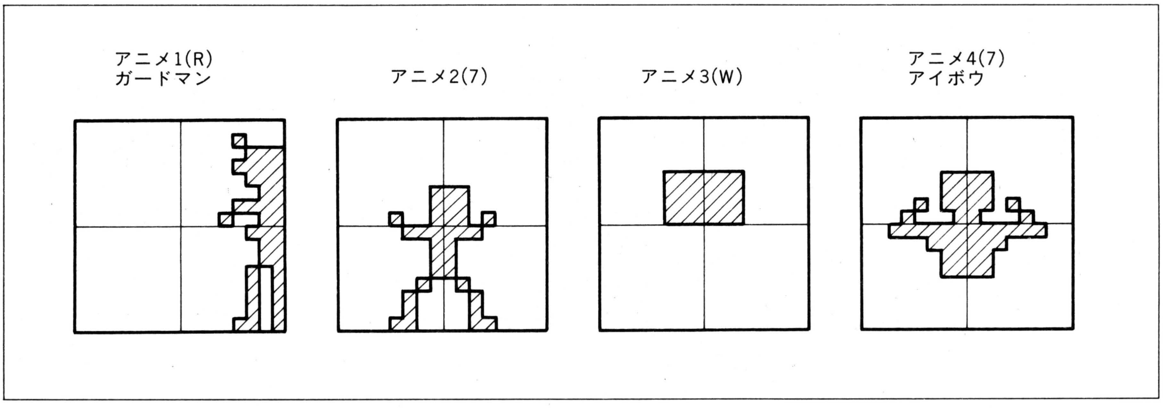
Dr.D：ボカッ！夜という設定を忘れているな！この手のゲームは手をぬくために背景を黒にするのが多い。それも一つの手なんじゃ！

影：それじゃ，このゲームは手ぬき作品なの？

Dr.D：そうはいっておらんぞ!!

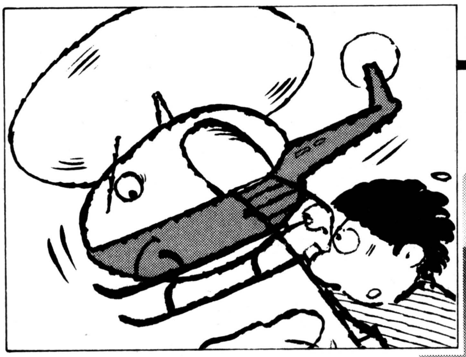


《第1図》グラフィック作画例



《第2図》アニメの描きかた

★全国の受験生のみなさん。聖徳太子は①天皇の②となり，三つの政策を行いました。その三つと，①②にあてはまる言葉を書け。(神奈川県川崎市・**小林栄治15才**)……**【一同：みなさん，がんばってくださいネ!!】**



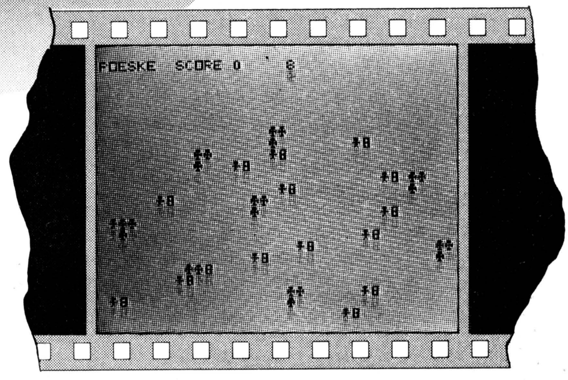
SC-3000(LEVEL II)用

ぷうすけ

RESCUEの巻

日野　義敬

あなた（ぷうすけ）はヘリコプターを操縦し，森で遭難した人を助けるかっこいい救助隊です。しかしぷうすけのヘリコプターはおんぼろで，すぐに燃料がなくなってしまいます。15分ごとに燃料（⊟）をとり，木（♣）をよけながら人（♀）を助け出してください。操作は，カーソル・キーの⇐と⇒です。



《写真1》実行画面

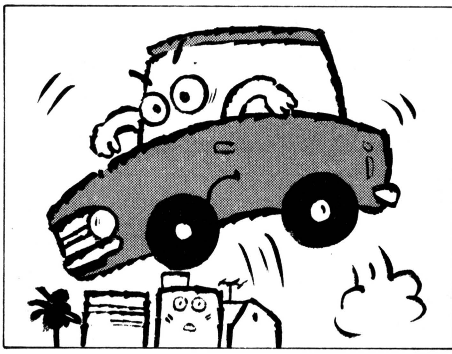
SC-3000

ぷうすけのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,24:CLS:PRINT"FOESKE  SCORE
":CONSOLE1,23:X=20:T=15
20 PATTERNC#100,"F8207494BCF050F8":R=I
NT(RND(1)*37):GOSUB150
30 FORI=0TO1:I$=INKEY$:CURSORX,1:PRINT
" ";
40 IFI$=CHR$(28)THENX=X+1
50 IFI$=CHR$(29)THENX=X-1
60 IFX<0THENX=0
70 IFX>37THENX=37
80 CURSORINT(RND(1)*33),23:PRINT"♀8":V
=VPEEK(&H3C00+X+42)
90 IFV=ASC("♀")THENA=A+50:BEEP:GOTO120

100 IFV=ASC("8")THENT=15:BEEP1:BEEP0:G
OTO120
110 IFV=ASC("♣")THENEND
120 CURSORX,1:PRINT"d";:CONSOLE0,24:CU
RSOR13,0:PRINTA,T;" ";:CONSOLE1,23
130 NEXT:T=T-1:IFT=-1THENEND
140 GOTO20
150 CURSORR,22:PRINT"♣♣";
160 CURSORR,23:PRINT"♣";:RETURN
```

★いいかげんにしてください。いつも載らないといってなぐられています。ほら！ウワーボカボカ!!（岐阜県多治見市・張山裕史14才）……【影：もーつかれた!!ＯＦはまじめに使おうぜ!!ほんと，お願いしちゃうから！】



SC-3000(LEVEL III)用

JUMPING CAR

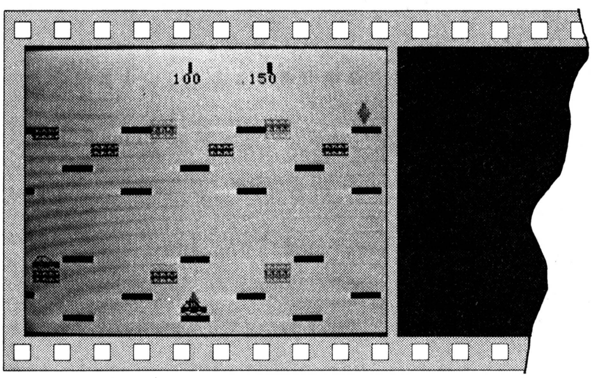
天才バカボン

このゲームは，水色の車を左右のカーソル・キーをうまく使って，ゴンドラに乗ったり降りたりして，ダイヤを取るゲームです。150点取れば，つぎの面に進めます。取ったダイヤの10倍が，ボーナスとして加算されます。

つぎの場合，ゲーム・オーバーになります。

①黒い車と重なった時
②ゴンドラに早く乗りすぎたり，遅く乗りすぎた時
③ゴンドラから早く降りすぎたり，遅く降りすぎた時
④T I M E　O V E Rになった時

制限時間：1面目3分20秒，2面目3分，3面目2分40秒。



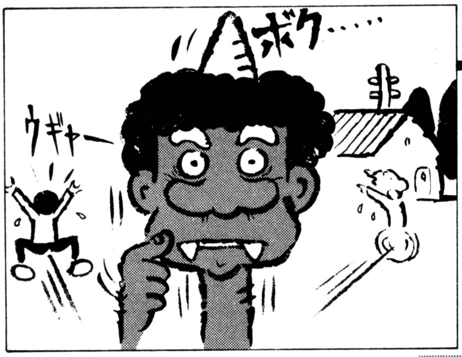
《写真1》実行画面

JUMPING CARのプログラム・リスト

```
10 TIME$="00:00:00"
20 SCREEN 2,2:CLS
30 IF BC=1 THEN TIME$="00:00:20"
40 IF BC=2 THEN TIME$="00:00:40"
50 IF BC=3 THEN TIME$="00:01:00"
60 IF BC=4 THEN BC=0:TIME$="00:00:00"B
O=BO+100
70 CLS:CURSOR 80,80:PRINT"BONAS ";BO
80 SD=SD+BO
90 CURSOR100,93:PRINT"SCORE ";SD
100 B4=0:X2=0:SC=0
110 D4=0:D5=0
120 FOR W9=0 TO 200:NEXT
130 BC=BC+1
140 M4=96:M3=95:M1=0:M2=191
150 B4=10:W=35
160 W=35
170 SCREEN 2,2:CLS
180 X1=30:X=0:Y=40
190 FOR A3=0 TO 255 STEF 70
200 COLOR1
210 CURSORA3,50:PRINT"■■■"
220 CURSOR110,10:PRINT"■"
230 CURSOR100,18:PRINT"100"
240 CURSOR 160,10:PRINT"■"
250 CURSOR 148,18:PRINT"150"
260 CURSORA3,90:PRINT"■■■"
270 CURSORA3,160:PRINT"■■■"
280 NEXT A3:FOR A4=35 TO 220 STEF 70
290 CURSORA4,135:PRINT "■■■"
300 CURSORA4,75:PRINT"■■■"
310 CURSORA4,175:PRINT"■■■":NEXT A4
320 MAG1
330 PATTERN S#0,"0000001F142444FF"
340 PATTERN S#1,"FBFFE31408000000"
350 PATTERN S#2,"00000080402010FF"
360 PATTERN S#3,"EFFFC72810000000"
370 PATTERN S#4,"0000000000000000"
380 PATTERN S#5,"FFCC55FFFFCC55FF"
390 PATTERN S#6,"0000000000000000"
400 PATTERN S#7,"FFCC55FFFFCC55FF"
410 PATTERN S#8,"000101030307070F"
420 PATTERN S#9,"0F07070303010100"
430 PATTERN S#10,"0080800C0C0E0E0F0"
440 PATTERN S#11,"F0E0E0C0C0808000"
450 IF X2=1 OR X2=5 OR X2=9 THEN 1070
460 IF X2=3 OR X2=7 OR X2=11 THEN 1130

470 X$=INKEY$
480 W=W+1
490 W2=W2+1:IF W2<13 THEN 620
500 W2=0
510 D1=RND(1)*2:IF D1<0.5 THEN 570
520 D4=INT(RND(1)*3)*70+35
530 D5=INT(RND(1)*3):IF D5=0 THEN D5=6
1
540 IF D5=1 THEN D5=161
550 IF D5=2 THEN D5=121
560 GOTO 610
570 D4=INT(RND(1)*4)*70
580 D5=INT(RND(1)*3):IF D5=0 THEN D5=3
6
590 IF D5=1 THEN D5=76
600 IF D5=2 THEN D5=146
610 SPRITE 4,(D4,D5+4),0,1
620 IF W<50 THEN 740
630 W=0
640 T1=INT(RND(1)*4)*70
650 T2=INT(RND(1)*3):IF T2=0 THEN T2=3
6
660 IF T2=1 THEN T2=76
670 IF T2=2 THEN T2=146
680 SPRITE 2,(T1,T2),8,11
690 T3=INT(RND(1)*3)*70+35
700 T4=INT(RND(1)*3):IF T4=0 THEN T4=1
21
710 IF T4=1 THEN T4=161
720 IF T4=2 THEN T4=61
730 SPRITE 9,(T3,T4),8,11
740 IF X$=CHR$(28) THEN X=X+17.5:X2=X2
+1:BO=BO+2
750 IF X$=CHR$(29) THEN X=X-17.5:X2=X2
-1:BO=BO+2
760 IF D4=X AND D5+4=Y THEN 960
770 IF T1=X AND T2+4=Y THEN 1300
780 IF T3=X AND T4+4=Y THEN 1300
790 IF TIME$="00:03:20" THEN 960
800 SPRITE 0,(X,Y),0,7
810 E3=10:M1=M1+5:M4=M4+5
820 FOR N1=17 TO 157 STEF 70
830 SPRITE E3,(N1,M1),4,13:E3=E3+1
840 SPRITE E3,(N1,M4),4,13:E3=E3+1:NEX
T N1
850 M2=M2-5:M3=M3-5:E1=20
860 FOR N2=52 TO 192 STEF 70
870 SPRITE E1,(N2,M2),4,8:E1=E1+1
880 SPRITE E1,(N2,M3),4,8:E1=E1+1:NEXT
 N2
890 IF M1>191 THEN M1=0
900 IF M4>187 THEN M4=0
910 IF M3<10 THEN M3=180
920 IF M2<10 THEN M2=180
930 IF S4<>0 THEN 1160
940 IF S5<>0 THEN 1100
950 GOTO 450
960 SD=SD+SC
970 IF SD>HS THEN HS=SD
980 Y=Y+8:SPRITE 0,(X,Y),0,7:IF Y<180
THEN 980
990 CURSOR 110,93:PRINT"GAME OVER"
1000 SCREEN 1,1:CLS:CURSOR2,5:PRINT "Y
OU SCORE ";SD
1010 CURSOR2,7:PRINT"HI-SCORE ";HS
1020 INPUT"               KEY ヲ オシテ クダサイ ";
G$
```


★16エリアが16エリアが襲って来るう～！ぎゃあああああ…。(兵庫県・**励めども16エリア抜けられずじっとゼビだこを見る19才**)……【**編集長**：わかるねその気持，私もこっそりとマイコン・ルームでね。**影**：なにしてたの？】



SMC-777用

CHASE

笠原　千秋

ＳＭＣのプログラムがまるで少ない，と嘆いている人のために――オールＢＡＳＩＣですが，ポピュラーなゲームなので，存分に楽しんでください。

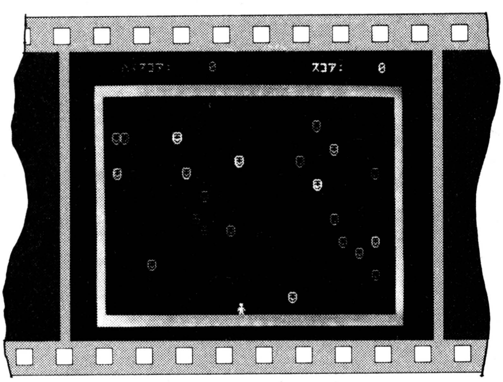
プログラム説明

リアル・タイムの基本ともいうべき，追いかけゲームです。（人）をカーソル・キーで上下左右に動かし，マークを集めてください。20個全部集めると，１面クリアです。

（敵）につかまると，ゲーム・オーバーです。敵はマークにぶつかると位置を変えて，また追いかけて来ます。

《第１表》変数表

Ｎ＝にこちゃんマークの数
Ｕ１＝敵のＸ座標
Ｖ１＝敵のＹ座標
Ｘ１＝人のＸ座標
Ｙ１＝人のＹ座標
ＳＣ＝スコア
ＨＳ＝ハイ・スコア

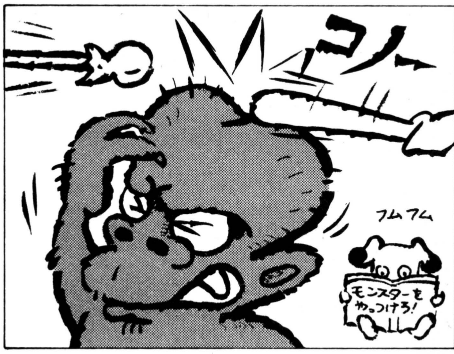


《写真１》実行画面

ＣＨＡＳＥのプログラム・リスト

```
100 ' CHASE
110 DEF INT A-Z:CONSOLE 40:CURSOR OFF :HS=0
120 SC=0
130 CCLEAR:N=20:U1=3:V1=3:X1=36:Y1=21
140 FOR I=2 TO 37:CPLOT(I,2),135,1:CPLOT(I,22),135,1:NEXT
150 FOR I=2 TO 22:CPLOT(2,I),135,1:CPLOT(37,I),135,1:NEXT
160 FOR I=1 TO N
170 J=IRND(31)+4:K=IRND(16)+4:IF CPOINT(J,K)=15 THEN 170
180 CPLOT(J,K),15,IRND(6)+1:NEXT
190 CCOLOR 2:PRINT (5,0) USING "ﾊｲｽｺｱ: ####";HS
200 CCOLOR 3:PRINT (27,0) USING "ｽｺｱ: ####";SC
210 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
220 X2=X1:Y2=Y1
230 IF K$=CHR$(&H96) AND X1>3 THEN X1=X1-1
240 IF K$=CHR$(&H99) AND X1<36 THEN X1=X1+1
250 IF K$=CHR$(&H97) AND Y1>3 THEN Y1=Y1-1
260 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y1<21 THEN Y1=Y1+1
270 C=CPOINT(X1,Y1)
280 IF C=15 THEN 450
290 CPLOT(X2,Y2),32:CPLOT(X1,Y1),30,6
300 IF IRND(2)<>1 THEN 210
310 U2=U1:V2=V1
320 U1=U1+SGN(X1-U1):V1=V1+SGN(Y1-V1)
330 D=CPOINT(U1,V1)
340 IF D=15 THEN U1=IRND(31)+4:V1=3
350 IF D=30 THEN 380
360 CPLOT(U2,V2),32:CPLOT(U1,V1),27,4
370 FOR T=0 TO 10:NEXT :GOTO 210
380 GOSUB 530
390 CCOLOR 7:PRINT (10,10) " GAME OVER ! "
400 CCOLOR 7:PRINT (10,12) " Again ? Y or N "
410 SOUND"s24o2116N10N8N10N8N6N5N3N1"
420 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
430 IF K$="y" OR K$="Y" THEN 120
440 IF K$="n" OR K$="N" THEN END ELSE 420
450 SC=SC+10:N=N-1:SOUND"s8o3116N8N9N10"
460 CCOLOR 6:PRINT (32,0) USING "####";SC
470 IF N=0 THEN 490
480 GOTO 290
490 GOSUB 530
500 CCOLOR 2:PRINT (10,10) " ROUNDCLEAR ! "
510 SOUND"s20o3116N6N6N10N12N13N6N6N10N12N13"
520 PAUSE 30:GOTO 130
530 IF HS<SC THEN HS=SC
540 CCOLOR 4:PRINT (12,0) USING "####";HS
550 RETURN
```

★先月号に比べて値段が小さく目だたなくなった。なにか下心があるのでは？（茨城県古河市・**アップル・ベア**）
……【**編**：ありませんよ，ねえ編集長？**編集長**：おっ，責任はすべて上司に押しつける。ワル～イ性格だな。】



SMC-70用

BOMBER

こめこめくん

はじめまして，こめこめくんです。

このプログラムは，ベーマガ83年10月号の間瀬さんの作品を参考に，制作に２日，バグ取り１日，改良５日，原稿に２時間，ペンネームに40分かけて作った超大作です。ぜひ打ちこんで見てください。

キャラクタ

足がついていて鼻が大きいのが，ＭＡＮです。赤くて床にぶら下がっているのがＢＯＭＢＥＲ，緑の球に目がついているのがＭＯＮＳＴＥＲです。

あそびかた

[<][>]で左右です。また，グリーンのエレベーター・ポイントでは，[A][Z]で上下に移動できます。ただし，このエレベーターは，途中で止ったりもどったりできません。左右のドアは，反対に抜けられるワープ・ドアです。

ＢＯＭＢＥＲの上で[Z]を押すと，ＢＯＭＢＥＲが落ちます。うまくＭＯＮＳＴＥＲやＢＯＮＵＳ　ＭＯＮＳＴＥＲをつぶしてください。一度につぶすと，高得点です。ただのＭＯＮＳＴＥＲを９匹つぶせば，１面クリアです。10面クリアで，ＭＡＮがふえます。ＭＯＮＳＴＥＲにつかまってＭＡＮが全滅すると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

大文字の[S]を押せば，続きの面からできます。ＨＩ

CHECKER FLAG

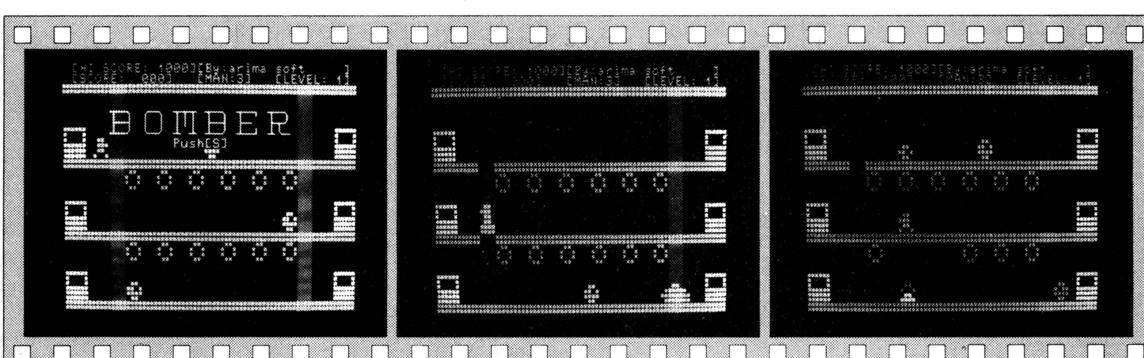
影：こめこめくん！　おぬし，なかなかやるではないかいな！

編：なにをいきなり言ってんですか。

影：ほら，ＳＭＣ－70のプログラムが少ないだろ。少しでも投稿をふやそうと思って，それでちょっとゴマをすってみたの。

ボカッ!!

影：ウヒー，スリコギでなぐられた～～。



《写真１》タイトル画面。[S]でスタート！

《写真２》エレベータで下の階に移動です

《写真３》ズッドーン!! やったぜ!!

★最近Dr.Dのしゃべりかたが若くなったと思う。頭でも打ったんですか？（東京都練馬区・**重森弓束14才**）……【**Dr.D**：そう，打ったんだ！なんちゅうことを言わせるんだ!!**影**：大丈夫，老いても頭は小学１年生なんよ！】

－ＳＣＯＲＥなら，名前も書けます。

プログラムのポイント

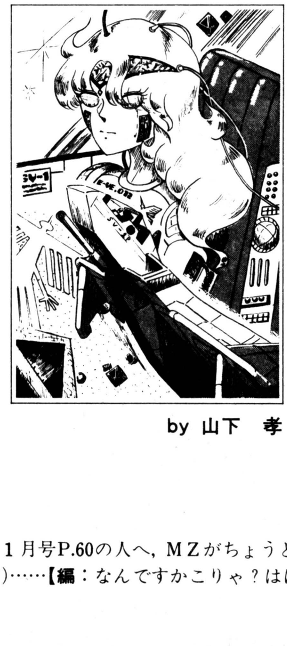
このプログラムは，ＫＥＹ入力とタイトル表示がポイントです。特にタイトル表示ルーチンは，参考にしてみてください。また，ＫＥＹでは，ＩＮＳＴＲを使うために，なにもおされなければＳＰＡＣＥが押されたのと同じになるようになっています。

おわりに

キャラ等いろいろと参考にさせていただいた間瀬さん，ゲーム・オーバー時の処理を参考にさせていただいたきゃーろーさん，効果音を参考にさせていただいたＣＯＭＰＵＳＯＮＩＣさん，どうもありがとうございました。これからも，鉄道もない陸の孤島からプログラムを送り続けたいと思います。こめこめくんをよろしく。

参考にしたもの

ベーマガ　83年７月号
きゃーろーさんの「パックリくん」
83年９月号
COMPUSONICさんの「CODON」
83年10月号
間瀬良紀さんの「CHERRY ALIEN」



by 山下　孝

BOMBERのプログラム・リスト

```
10 DEF INT A-Z
20 WIPE
30 CONSOLE 40,0,25,0
40 GMODE 0:GPLANE 0,0
50 CURSOR OFF
60 '----- CHAR
70 DEF FONT 177,"E0E0E000EEEEEE00"
80 DEF FONT 178,"0E0E0E00E0E0E000"
90 DEF FONT 179,"E0E0E0000E0E0E00"
100 DEF FONT 180,"0E0E0E00EEEEEE00"
110 DEF FONT 181,"EEEEEE000E0E0E00"
120 DEF FONT 182,"EEEEEE00E0E0E000"
130 DEF FONT 183,"0E0E0E000E0E0E00"
140 DEF FONT 184,"E0E0E000E0E0E000"
150 DEF FONT 185,"EEEEEE0000000000"
160 DEF FONT 186,"00000000EEEEEE00"
170 DEF FONT 187,"EEEEEE00EEEEEE00"
180 DEF FONT 188,"000000000E0E0E00"
190 DEF FONT 189,"00000000E0E0E000"
200 D$      ="カケオ[illegible]アコI[illegible]ササ"
210 MA$(0,0)="キア[illegible]イウ[illegible]ササ"
220 MA$(0,1)="エク[illegible]イウ[illegible]ササ"
230 MA$(1,0)="キア[illegible]キク[illegible]ササ"
240 MA$(1,1)="エク[illegible]キク[illegible]ササ"
250 MO$(0,0)="イア[illegible]オカ"
260 MO$(0,1)="エウ[illegible]オカ"
270 MO$(1,0)="シス[illegible]ウカ"
280 MO$(1,1)="シス[illegible]オイ"
290 BM$      ="イウ[illegible]ウィ"
300 FOR I=0 TO 9
310 READ BO$(0,I),BO$(1,I),S(I)
320 NEXT
330 DATA "エア[illegible]ササ","シス[illegible]ササ",  1
340 DATA "イウ[illegible]アI","シス[illegible]アI",  2
350 DATA "エア[illegible]カオ","エア[illegible]オカ",  3
360 DATA "カオ[illegible]イウ","カオ[illegible]キク",  5
370 DATA "ササ[illegible]ウィ","ササ[illegible]クキ",  8
380 DATA "キク[illegible]キク","ウィ[illegible]イウ", 10
390 DATA "イウ[illegible]ウィ","イウ[illegible]クキ", 15
400 DATA "キク[illegible]イウ","イウ[illegible]キク", 20
410 DATA "カオ[illegible]イウ","ココ[illegible]オカ", 25
420 DATA "ケケ[illegible]ココ","ココ[illegible]ココ", 40
430 DIM MU$(59)
440 FOR I=0 TO 59
450 READ MU$:MU$(I)=MU$+"64"
460 NEXT
470 DATA A,B,F,G,E,A,C,A,B,E,G,P,F,E,C
,A,E,D,E,P,D,E,F,G,A,C,B,F,D,E,F,G,P,E,F
,A,B,C,G,F,D,A,E,A,D,G,B,F,D,G,A,A,D,B,F
,E,G,C,D,F
480 CL$    ="  [illegible]  "
490 '----- START 1
500 HI=10:HI$="arima soft":I=1
510 '----- START 2
520 SC=0:MA=3:G=0:IF I=1 THEN LE=1
530 '----- GAMEN CALL
540 GOSUB 2140:GOSUB 1930
550 '----- GAMEN
560 FOR I=0 TO 3
570 X(I)=0:Y(I)=0:XV(I)=0
580 NEXT
590 '----- START 3
600 X=5:Y=7:XV=0:YV=0:RANDOMIZE LE
610 AX=0:AY=0:AV=0:M=0:MM=0
620 '----- GAMEN CALL 2
630 GOSUB 2140
640 '----- STAGE
650 FOR I=0 TO 2:X1=X:Y1=Y
660 PLAY MU$(MU):MU=(MU+1)MOD 35
670 I$=LEFT$(INKEY$(2)+" ",1):XV=0:M=(
M+1)MOD 2
680 IF I$="," THEN XV=-1:MA$=MA$(M,1)
690 IF I$="." THEN XV= 1:MA$=MA$(M,0)
700 IF INSTR("aA",I$)=0 THEN 720
710 IF Y> 7 AND Y MOD 7=0 THEN YV=-1
720 IF INSTR("zZ",I$)=0 THEN 750
730 IF Y<21 AND Y MOD 7=0 THEN YV= 1
740 IF (X-9)MOD 4=0 AND CPOINT(X,Y+3)<
>32 AND AV=0 THEN AX=X:AY=Y+3:AV=1:YV=0
750 IF Y MOD 7<>0 THEN 780
760 X=X+XV
770 IF X<4 OR X>34 THEN X=-(X=3)*30+4
780 IF X<>7 AND X<>31 THEN YV=0:GOTO 8
20
790 IF YV=0 THEN 820
800 Y=Y+YV:PRINT (X,Y+3);"  ";
810 IF Y MOD 7=0 THEN YV=0
820          PRINT (X1,Y1);CL$;
830 CCOLOR 1:PRINT (X ,Y );MA$;:CCOLOR
 2
840 '----- TEKI
850 PRINT (X(I),Y(I));CL$;:X(I)=X(I)+X
V(I):IF X(I)>34 OR X(I)<4 THEN S=I:GOSUB
```


★１月号P.60の人へ，ＭＺがちょうど５文字だったので使いました。スミマセン。（愛知県瀬所市・ＰＯＣＨＩ14才）……【編：なんですかこりゃ？ははーん，11月号と１月号のＯＦを読まないと話が通じないわけだ。】

```
 1310
  860 IF XV(I)=1 THEN M$=MO$(M,1) ELSE M
$=MO$(M,0)
  870 PRINT (X(I),Y(I));M$;
  880 '----- SINI ?
  890 FOR J=0 TO 2
  900 IF ABS(X(J)-X)<2 AND Y=Y(J) THEN 1
580
  910 NEXT
  920 NEXT
  930 '----- BOMBER
  940 IF AV=0 THEN 1100
  950 PRINT (AX,AY);CL$;
  960 CCOLOR 4:AY=AY+1
  970 PRINT (AX,AY);BM$;
  980 IF AY MOD 7<>0 THEN 1100
  990 AV=0
 1000 '----- TEKI SINI ?
 1010 V=0:FOR J=0 TO 2
 1020 IF ABS(X(J)-AX)<2 AND Y(J)=AY THEN
 S=J:V=V+1:G=G+1:GOSUB 1240
 1030 NEXT
 1040 IF ABS(X(3)-AX)>=2 OR Y(3)<>AY THE
N 1090
 1050 V1=S(LE-1)
 1060 S=3:PRINT (X(3),Y(3)+1)USING "##00
x#";V1;V+1:V=S(LE-1)*(V+1)
 1070 GOSUB 1260
 1080 XV(3)=0:X(3)=0
 1090 '----- BONUS MONSTER
 1100 MM=(MM+1)MOD 40:S=3
 1110 IF MM>0 THEN 1140
 1120 GOSUB 1310
 1130 IF Y(3)=7 THEN 1120
 1140 IF XV(3)=0 THEN 1220
 1150 PLAY"O4"+CHR$(M+65)+"6403"
 1160 PRINT (X(3),Y(3));CL$;
 1170 X(3)=X(3)+XV(3)
 1180 IF X(3)<4 OR X(3)>34 THEN XV(3)=0:
X(3)=0:MM=10:GOTO 1220
 1190 CCOLOR 6
 1200 PRINT (X(3),Y(3));BO$(M,LE-1);
 1210 IF ABS(X(3)-X)<2 AND Y(3)=Y AND XV
(3)<>0 THEN 1580
 1220 GOTO 650
 1230 '----- TEKI SINI
 1240 CCOLOR 3
 1250 PRINT (X(S),Y(S)+1);V;"00"
 1260 PLAY"L64N1N2N3N4N5N6N7"
 1270 PRINT (X(S),Y(S)+1);"I7 "
 1280 SC=SC+V:CCOLOR 4
 1290 PRINT (8,1)USING ":###00";SC
 1300 IF G=9 THEN 1360
 1310 XV(S)=SGN(INT(RND*2)-.5)
 1320  X(S)=-(XV(S)=-1)*30+4
 1330  Y(S)=INT(RND*3)*7+7
 1340 RETURN
 1350 '----- CLEAR
 1360 CCOLOR 5
 1370 PRINT (12,12)USING "## ROUND CLEAR
";LE
 1380 PLAY"C8F8G8<2A4A8O4C8O3>A2"
 1390 LE=LE+1:V=0:G=0
 1400 FOR I=10 TO 17 STEP 7
 1410 FOR J= 9 TO 29 STEP 4
 1420 IF CPOINT(J,I)=178 THEN V=V+1
 1430 NEXT J,I
 1440 PRINT (15,15)USING "BONUS###00";V
 1450 SC=SC+V
 1460 CCOLOR 4
 1470 PRINT (8,1)USING ":###00";SC
 1480 PAUSE 20
 1490 IF LE<10 THEN 600
 1500 '----- 10 ROUND CLEAR
 1510 FOR I=0 TO 40:CCOLOR I
 1520 PRINT (13,15);"Very nice play!";
 1530 NEXT :CCOLOR 1,0,2
 1540 PRINT (22,7);MA$(0,0);:MA=MA+1
 1550 PRINT (23,1)USING "#";MA:PAUSE 30
 1560 CCOLOR ,,0:LE=1:GOTO 600
 1570 '----- MAN SINI
 1580 CCOLOR 1
 1590 PRINT (X,Y);"ウコ■■イカ"
 1600 MA=MA-1
 1610 CCOLOR 4
 1620 PRINT (23,1)USING "#";MA
 1630 PLAY"L64<3N7N6N5N4><2N3N2N1>"
 1640 PAUSE 20
 1650 IF MA>0 THEN 600
 1660 '----- GAME OVER
 1670 CCOLOR 3
 1680 IF SC<HI THEN 1840
 1690 HI=SC
 1700 CCOLOR 6
 1710 PRINT (12,13);"WRITE YOUR NAME"
 1720 PRINT (12,14);" [,]<-    ->[.] "
 1730 I=32:HI$=""
 1740 I$=INKEY$(1)
 1750 IF I$="," THEN I=I-1:IF I<32 THEN
I=126
 1760 IF I$="." THEN I=I+1:IF I>126 THEN
I=32
 1770 IF I$=CHR$(8) AND LEN(HI$)>0 THEN
HI$=LEFT$(HI$,LEN(HI$)-1)
 1780 IF I$=CHR$(13) THEN HI$=HI$+CHR$(I
):IF LEN(HI$)>14 THEN 1820
 1790 CCOLOR 6:PRINT (12,16);HI$;
 1800 CCOLOR 1:PRINT CHR$(I);" ";
 1810 GOTO 1740
 1820 PRINT (12,13);SPACE$(15);
 1830 PRINT (12,14);SPACE$(15);
 1840 FOR I=1 TO 9
 1850 PRINT (14,11);LEFT$("GAME OVER",I)
;
 1860 BEEP:NEXT
 1870 FOR I=1 TO 12
 1880 PRINT (12,13);LEFT$("PUSH [S] KEY"
,I);
 1890 BEEP:NEXT
 1900 I$=INKEY$(1)
 1910 I=INSTR("sS",I$):IF I=0 THEN 1900
 1920 GOTO 520
 1930 '----- TITLE
 1940 TI$(0)="91959D9C959D91919191959D91
959991959D"
 1950 TI$(1)="93959296209696969693959293
952093919F"
 1960 TI$(2)="90959F9E959F90209090959F90
959B909E95"
 1970 FOR I= 0 TO  2:E=5
 1980 FOR J= 1 TO 35 STEP  2
 1990 P=VAL("&H"+MID$(TI$(I),J,2))
 2000 E=E+1-(((J-1)MOD 6)=0)
 2010 CPLOT(E,I+4),P,6
 2020 I$=LEFT$(INKEY$+" ",1)
 2030 IF INSTR("sS",I$)<>0 THEN 2120
 2040 BEEP:NEXT J,I
 2050 CCOLOR 1
 2060 PRINT (15,7);"Push[S]";
 2070 I$=INKEY$
 2080 IF I$<>"s" AND I$<>"S" THEN 2070
 2090 FOR I=4 TO 6
 2100 PRINT ( 5,I);SPACE$(25);:NEXT
 2110 PRINT (15,7);SPACE$(10);
 2120 RETURN
 2130 '----- GAMEN
 2140 CCLEAR :GCLEAR
 2150 BOXF( 28,  8)-( 35, 95), 8
 2160 BOXF(124,  8)-(131, 95), 8
 2170 FOR I= 2 TO 23 STEP 7:CCOLOR 1
 2180 PRINT (1,I);STRING$(38,"ﾀ");
 2190 NEXT
 2200 FOR I= 6 TO 20 STEP 7:CCOLOR 6
 2210 PRINT ( 1,I);D$;
 2220 PRINT (36,I);D$;
 2230 NEXT
 2240 FOR I=10 TO 17 STEP 7:CCOLOR 4
 2250 FOR J= 9 TO 29 STEP 4
 2260 PRINT (J,I);BM$;
 2270 NEXT J,I
 2280 PRINT ( 0,0)USING "  [HI SCORE:###
00][By:!               !]";HI;HI$;
 2290 PRINT ( 0,1)USING "  [SCORE:###00]
  [MAN:#]    [LEVEL:##]  ";SC;MA;LE;
 2300 '----- MONSTER PRINT
 2310 FOR I=0 TO 2:CCOLOR 2
 2320 X(I)=I*10+9
 2330 Y(I)=INT(RND*3)*7+7
 2340 XV(I)=SGN(INT(RND(1)*2)-.5)
 2350 PRINT (X(I),Y(I));MO$(0,1);
 2360 NEXT
 2370 '----- MAN PRINT
 2380 CCOLOR 1:MA$=MA$(0,0)
 2390 PRINT (5,7);MA$;:RETURN
```


★僕のＰＢ－100のカセットインターフェースはテープにひょうきん族を録音してその上にＳＡＶＥしないと入らない。（愛知県・ＵＦＣ507640）……【**編**：あんなインチキこんなインチキなんでもかんでもいい加減にしなさい!!】



VIC-1001用

Dr.Dを殺せ

平岡　敏治

STORY

ある日，電波新聞社に変な電話がきた。「このビルにバクダンをしかけた」というのだ。Dr. D，編集長，影は急いで外に逃げた。しかし外に出てみると……。

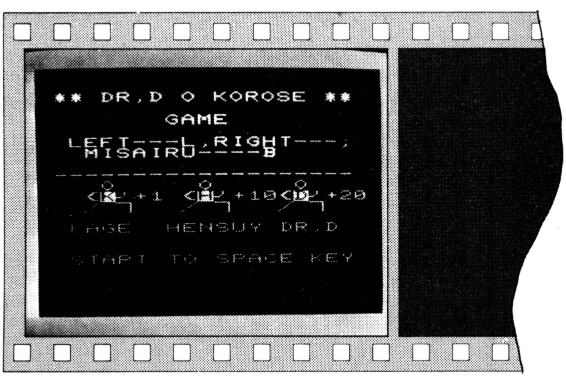
ゲームの説明

キー操作は左[L]KEY，右[;]KEYです。ミサイル（石）は[B]KEYです。

ビルの下（左側）から人（Dr. D，編集長，影）がでてきますので，それを雲の上からうまく石であてるゲームです。ときどき雲に穴があいてしまうので，うまくよけてください。

点数は，Dr. D－20点，編集長－20点，影－1点です。

雲から落ちるか，Dr. D，編集長，影が車のところまできたらミスです。ミス3回で，GAME OVERです。10人やっつけると，再ゲームになります。



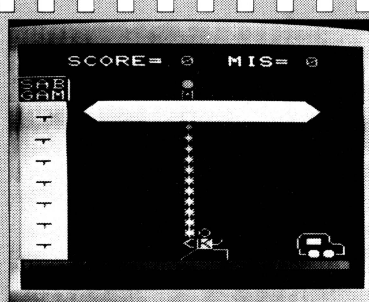
《写真1》キー操作の説明

最後に

ベーマガからVIC－1001のゲームが減ってきています。みんなで，どんどんプログラムを送ろう!!

☆

☆



《写真2》ビビーン!!
これ，失敗の図



《写真3》やった！
これ，成功の図



《写真4》おしまいの図
ずず〜〜っ！

★友人ペッツがP6mkIIにヒワイな言葉を言わせて遊んでると突然お母さんが。ペッツ一言「マイコンが勝手にしゃべった」。(神奈川県横浜市・保坂よいすけ14才)……【編：マイコンが一言「アリガトウゴザイマシタ」。】

CHECKER FLAG

Dr.D：ブスッ!!

編：どうしたんですか？

Dr.D：どうもこうも，こんなタイトルのゲームを採用するとは，実にヒドイもんだ!!

編：なーんだ，そんなことで怒ってるんですか。心配いりませんよ，ここに登場するのはDr.だけじゃないんですから。

Dr.D：プログラムはシンプルだがな。ブスッ！

Dr.Dを殺せのプログラム・リスト

```
10 PRINT"":POKE36879,13:POKE36878,15
20 X=10:X1=3:X2=3:X3=3:V=4:Q2=15:E=5:U=INT(RND(1)*3):GOSUB900:PRINT""
30 Y$="":X$=""
40 PRINT"    SCORE=     MIS=    "
42 PRINT"                    "
44 PRINT"SABI                "
46 PRINT"GAMI                "
48 PRINT"                    "
50 PRINT"                    "
52 PRINT"                    "
54 PRINT"                    "
56 PRINT"                    "
58 PRINT"                    "
60 PRINT"                    "
62 PRINT"                    "
64 PRINT"                    "
66 PRINT"                    "
68 PRINT"                    "
70 PRINT"                    "
72 PRINT"                    "
74 PRINT"                    "
76 PRINT"                    "
78 PRINT"                    "
79 PRINT""SC:PRINT""MI
80 A=PEEK(197)
81 IFA=22THENX=X+1
82 IFA=21THENX=X-1
83 IFA=35THENGOSUB200
85 PRINTLEFT$(Y$,4);LEFT$(X$,X)""
86 IFX=3THENX=4
87 IFX=18THENX=17
90 IFQ1=1THENGOSUB110
95 IFQ1=0THENGOSUB117
96 GOSUB150
97 IFZ=9THENGOTO800
100 GOTO40
110 PRINTLEFT$(Y$,6);LEFT$(X$,4)""
111 R=INT(RND(1)*5):IFR=0THENE=6
112 IFR=1THENE=5
113 IFR=2THENE=8
114 IFR=3THENE=11
115 IFR=4THENE=14
116 IFR>5THENRETURN
117 Q=Q+1:PRINTLEFT$(Y$,6);LEFT$(X$,E)""
118 POKE36877,244:IFQ=5THENGOTO120
119 POKE36877,0:Q1=0:RETURN
120 PRINTLEFT$(Y$,6);LEFT$(X$,E)"     "
130 IFX=E+1THEN:GOTO600
131 IFX=E+1THEN:GOTO600
132 IFX=E+1THEN:GOTO600
134 Q1=1:Q=0:POKE36877,0:RETURN
150 IFU=0THENGOSUB160
152 IFU=1THENGOSUB170
153 IFU=2THENGOSUB180
155 RETURN
160 X1=X1+1:PRINTLEFT$(Y$,18);LEFT$(X$,X1)""
161 IFX1=15THENX1=3:GOSUB500:GOTO600
162 RETURN
170 X2=X2+1:PRINTLEFT$(Y$,18);LEFT$(X$,X2)""
171 IFX2=15THENX2=3:GOSUB500:GOTO600
172 RETURN
180 X3=X3+2:PRINTLEFT$(Y$,18);LEFT$(X$,X3)""
181 IFX3=15THENX3=3:GOSUB500:Z=Z+1:GOTO600
182 RETURN
```

```
200 V=V+1:PRINTLEFT$(Y$,V);LEFT$(X$,X)"**"
201 IFV=18THENV=5:GOSUB300:RETURN
202 GOTO200
300 IFX=X1+1THENSC=SC+1:GOSUB500:GOTO332
310 IFX=X2+1THENSC=SC+10:GOSUB500:GOTO332
320 IFX=X3+1THENSC=SC+20:GOSUB500:GOTO332
331 RETURN
332 PRINTLEFT$(Y$,20);LEFT$(X$,X1ORX2ORX3)""
333 FORJ=1TO10:POKE36874,244:NEXTJ:POKE36874,0
334 X1=3:X2=3:X3=3:X4=3:GOSUB335:GOTO40
335 H=H+1:IFH=9THENGOTO800
340 RETURN
500 U=INT(RND(1)*3):RETURN
600 FORJ=1TO15:Q2=Q2-1:POKE36878,Q2:POKE36874,128:FORI=1TO100:NEXTI:NEXTJ:POKE36
878,15
610 MI=MI+1:IFMI=3THENGOTO700
620 POKE36874,0:Q=0:Q2=15:GOTO40
700 POKE36874,0:PRINT"**** GAME OVER ****":
701 PRINT"REPLAY (S)KEY":GETS$:IFS$="S"THENRUN
702 GOTO701
800 PRINT"LAST ONE!"
805 PRINT"SCORE="SC
810 FORI=1TO4000:NEXT:RUN
900 PRINT"** DR,D O KOROSE **"
902 PRINT"GAME"
906 PRINT"LEFT---L,RIGHT---; "
910 PRINT"MISAIRU----B"
912 PRINT"--------------------"
914 PRINT" O      O      O   "
916 PRINT"+1  +10  +20"
918 PRINT"                    "
920 PRINT"KAGE  HENSUY DR,D"
922 PRINT"START TO SPACE KEY"
930 GETS$:IFS$=" "THENRETURN
932 GOTO930
```


★名俳句第一弾！「やれうつな　影が手をする　ごまをする」。(岡山県総社市・**たんげげんた13才**)……【**影**：俳句には季語が必要です。**編**：博識!!オドロキ!!ではこの場合の季語は影で季節は正月だね。オメデタイ!?】



X1/C/D(G-RAM)用

テロリストゲーム

高橋ぱるこ

全方向マルチ・スクロールのゲームをつくれ！ なんてむーずかしい宿題をクラブのT君が出すんだもん。2週間もマイコンにかかりっきりだったのよ。グスン。いくつか作った作品のうち，これだけはほんとに短かくできたし，遊んでみると本当に熱中しちゃったから発表しちゃいます。

あらすじ

20XX年，この小惑星X1にも軍事化の波が押し寄せた。平和のためには実力行使もやむをえないと，立ち上がったテロリストは，バクダンマンとなり，火薬庫爆破を続けるのであった。しかしそんなテロ行為をいつまでも天が許すわけはない。彼はみずからの爆破によってつくった大穴に落ち，爆死し壮烈な最期をとげた。文字どおり墓穴(ぼけつ)を掘ったのだ。

ゲームの遊びかた

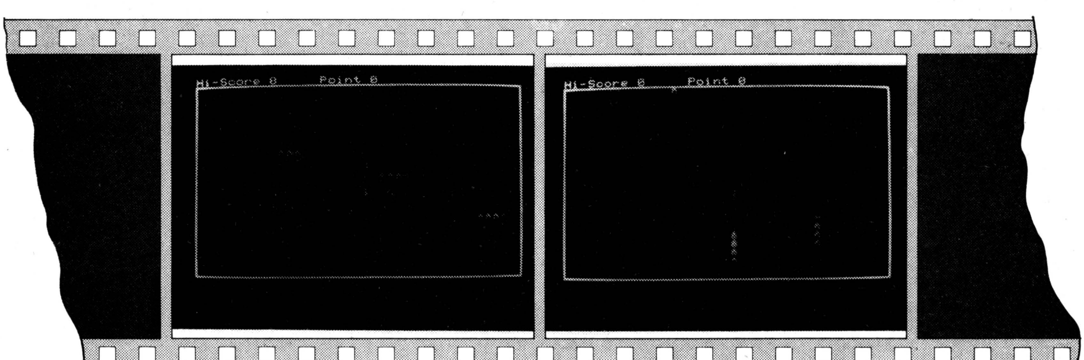
ジョイ・スティックまたはキー操作(8246)でテロリストを歩かしちゃって，ボタンまたはスペース・キーで，爆弾をセットしちゃうの。ちょうど倉庫のところにセットしないと，爆発で倉庫が埋まってしまって，点数にならないのヨォ。

小惑星は丸いから，どんどん歩いているともとのところにもどってきちゃうのよね，爆発の穴のがれきや，爆弾にぶつかると死んじゃうから注意してね。

ぱるこのハイ・スコアは790点です。みんな，ガンバッてねー♡。一見，なんでもない画面がイマイチだけどね。

参考にしたもの

『BASIC to ASSEMBLER』 CQ出版
『マシン語・魔神語 第10回』（ロール・スクロール）
OH！MZ 5月号
『スーパー・バリケード』 ￥3,200
ハドソン・ソフト



《写真1》スタコラ，スタコラ，あった火薬庫！

《写真2》ボッカーン!! 右端の火薬庫が爆発した

★"簡単に ゆずるな売るな MZ"。(秋田市・**本当はP6MKIIユーザー12才**)……【**影**：新しいマイコンがでたからって買い換えてばっかりいると，いつまでたってもプログラムが組めんようになるぞ！(今回はマジ)】

《第1表》変数表

10〜 60	初期設定
70〜110	画面，スクロール画面作成
120〜290	メイン
400〜	エンド・サブ
500〜	得点・サブ
600〜	マシン語・サブ
700〜	キー・サブ
800〜	爆音・サブ
900〜	得点表示・サブ
1000〜	ミュージック・データ
2000〜	キャラ定義・サブ

CHECKER FLAG

Dr.D：ひとこと，よくやった!! といってあげたいな。

編：これを参考にして，キャラに凝ってもっとすばらしい作品が届きますように。

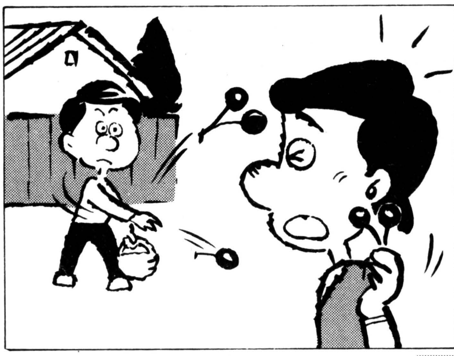
Dr.D：こら，ワシに向かってお祈りするな！

テロリスト・ゲームのプログラム・リスト

```
10 GOSUB2000:OPTIONSCREEN1:COLOR 7,0:CLICKOFF:CLEAR &HFF00:INIT:WIDTH 40:CLEAR &
HEEFF:DEFINT A-Z:GOSUB600
20 TEMPO500:PLAY"V1507R0:V15R0:V15R0"
30 DEFFNA(X,Y)=((X AND 63)+(Y AND 63)*64) OR &HF000
40 CLS4:CGEN:PRINT"KEY-BOAD  ···· 0":PRINT:INPUT"JOY-STICK ···· 1 ",ST:CGEN1
50 IF ST*(ST-1) GOTO 40
60 CSIZE:CLS4:PALET:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF:CALL &HEF50:LV=0:H=-1
70 SCREEN0,0,0:PRW128:LINE(0,8)-(319,199),PSET,7,B:LINE(1,9)-(318,198),PSET,7,B
80 GOSUB900
90 X=1-INT(RND*3):Y=1-INT(RND*3):IF X*Y=-1 OR X*Y=1 OR (X=0 AND Y=0) THEN 90
100 POKE &HEF01,0:POKE &HEF02,0
110 FORI=1TO5:GOSUB1000:NEXT
120 GOSUB700
130 A=(PEEK(&HEF02)+X)AND&H3F:B=(PEEK(&HEF01)+Y)AND&H3F:AD=((B*64+A+&H314)-&H40*
(A<44))OR&HF000
140 SOUND7,12
150 IF M=0 THEN M=1:GOTO170 ELSE M=0
160 READA$:IFA$="END" THEN RESTORE1110:GOTO 160:ELSE PLAY A$
170 POKE &HEF02,A:POKE &HEF01,B:CALL &HEF00:AX=PEEK(AD)
180 IF AX=32 OR AX=33 THEN 200
190 GOSUB400:GOTO 410
200 OUT&H2244,&H27:OUT&H3244,&HF2+M-(X=0)*2
210 IF H>0 THEN 250
220 IF STRIG(ST) AND H THEN 240
230 IF H THEN 120 ELSE 260
240 PLAY"-G-#F":BA=PEEK(AD):POKE AD,255:R=A+20:P=B+13:BAN=BA-32:H=10
250 H=H-1:GOTO120
260 POKE FNA(R-1,P-1),246:POKE FNA(R,P-1),247:POKE FNA(R+1,P-1),248
270 GOSUB800:IF BAN=1 GOSUB500
280 H=-1:GOSUB1000:GOTO 120
400 R=A+20:P=B+13:GOSUB800:FOR I=0 TO 20:COLOR 7,INT(RND(1)*7)+1:NEXT:COLOR 7,2:
PAUSE20:RETURN
410 CLS:CALL &HEF50
420 CGEN:COLOR 2:LOCATE 15,7:PRINT"GAME OVER";
430 IF LV>HI THEN HI=LV
440 COLOR 6,0:LOCATE12,12:PRINT"Your Score ";LV;:COLOR 5:LOCATE12,14:PRINT"High
Score ";HI;
450 LOCATE 10,20:PRINT"PUSH        OR ";:CFLASH1:PRINT"TRIGER":LOCATE15,20:CREV1:
PRINT"SPACE";:CREV:CFLASH:COLOR 7,0:KEY0,"":RESTORE1100:CGEN1
460 IF STRIG(0)+STRIG(1)+1 THEN 460 ELSE60
500 FOR I=0 TO 20:COLOR 7,INT(RND(1)*7)+1:NEXT:COLOR 7,0
510 LV=LV+10:GOSUB900:GOSUB700:RETURN
600 FOR I=&HEF00 TO &HEF5F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
610 DATA 1,0,0,26,0,69,29,29,29,29,29,29,78,E6,3F,5F,16,0,19,7C,F6,F0,67,1,28,30
,16,18,1E,28,E5,7E,ED,79,7D,F5,E6,C0,6F,F1,3C,E6,3F,B5,6F,00,3,1D,20,ED,E1,D5,11
,40,0,19,7C,F6,F0,67,D1,15,20,DC,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
620 DATA 21,00,F0,11,01,F0,01,FF,0F,36,20,ED,B0,C9,00,00
700 Z=STICK(ST):IF(Z AND 1)-(Z=0)=0 THEN IF Z=2 OR Z=8 THEN X=0:Y=1+(Z=8)*2 ELSE
 Y=0:X=1+(Z=4)*2
710 RETURN
800 SOUND 0,128:SOUND 1,1:SOUND 2,126:SOUND 3,1:SOUND 4,124:SOUND 5,1:SOUND 6,63
:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,10:SOUND 12,50:SOUND 13,9
810 FOR AX=-1TO1:FOR AY=-1TO1:POKE FNA(R+AX,P+AY),250+AY*3+AX:NEXT:NEXT:CALL &HE
F00
900 CGEN:LOCATE 0,0:PRINT"Hi-Score";HI;:LOCATE 15,0:PRINT"Point";LV;:CGEN1:RETUR
N
1000 ZX=INT(RND(1)*64):ZY=INT(RND(1)*64):IF PEEK(FNA(ZX,ZY))=32 THEN POKE FNA(ZX
,ZY),33: ELSE 1000
1010 RETURN
1100 DATA E,R,E,E,R,E,R,R,F,R,F,F,R,F,R,R,G,R,G,G,G,A,G,A,G,A,G,R,R,R,F,E,D
1110 DATA E,E,E,E,E,E,D,C,-A,C,C,C,R,R,R,R,D,D,D,D,D,D,C,D,E,G,A,G,R,R,R,R,A,A,A
,+C,B,A,G,F,G,G,A,C,R,R,R,R,D,E,D,E,D,D,E,#F,G,G,G,G,R,R,R,R,END
2000 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000")
2010 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("10387CFE44444400010387C7C7C7C000010387C44444400")
2020 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("1818001C3A18181800000000000000000001818001C3A181818")
```

```
2030 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("181800385C182442000000000000000000181800385C182442")
2040 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("1818003C1A1824200000000000000000001818003C1A182420")
2050 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("1818003C58182404000000000000000000001818003C58182404")
2060 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("00000000000000000000000000020502000000000000000000")
2070 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("0000000000000000000000054AA55FE0000000000000000000")
2080 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("00000000000000000000000000008040A000000000000000000")
2090 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0000000000000000050B050B050B0502000000000000000000")
2100 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("000000000000000000C381000000000081C300000000000000000")
2110 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("000000000000000000C0A0D0A0D0A0D0A000000000000000000")
2120 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("00000000000000000050201000000000000000000000000000")
2130 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("00000000000000007FAA552A000000000000000000000000000")
2140 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("00000000000000000040A040000000000000000000000000000")
2150 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("000078FCFCFCFC781820000000000000000020000000080810")
2160 RETURN
```


★ぼ，僕なんかまだ一度もパックマンもラリーXもディグダグもゼビウスもやったことないんだぞ!!(三重県四日市市・**ハルマゲドン13才**)……【**影**：おっ，開き直りの手紙ですな。四日市のみなさん！ごくろうさんです！】



X1/C/D(G-RAM)用

サクランボ・ウォーズ

宅和　範幸

物　語

ＢＡＳＩＣマガジン編集部のビルの中。第三次世界大戦が始まり，とうとうこのビルの屋上に原爆が落ちてきた。そしてDr.D，影，編，編集長がこのビルから逃げだした。

そのとき，Dr.Dは大切なさくらんぼを，あちこち落としてきてしまった。そこで，１番働きの悪い影が，さくらんぼを取りに行かされた。

影は，放射能に80秒間だけたえることのできるパワー・スーツを着て，放射能が充満するビルへと入って行った。そこで，いつも影をにくんでる編は，影を殺すため赤いパワー・スーツを着てビルへと……。

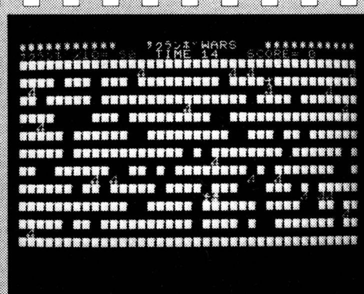
遊びかた

テン・キーの8が上，2が下，6が右，4が左にそれぞれ動かしてください。

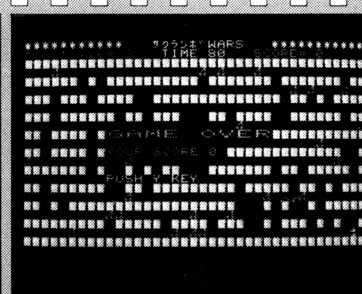
さくらんぼを20個食べるとつぎの面へと移ります。赤いパワー・スーツは，さくらんぼより前に行けません。面は変わっても，スピードは変わりません。



《写真１》タイトル画面



《写真２》はっきりみえないけど，影と編の闘いがくりひろげられています



《写真３》ゲーム・オーバー

X1

★HIT ANY KEYは，"TOUCH～"に変えてくれ。友人がハンマーをもってMZにおそいかかるんだ。(岡山県真庭郡・CLYNKO)……【編：ヒット曲とは好評な曲という意味でけっして……イテテ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか短かくまとまっとるな。しかしX1は7色のグラフィックキャラをPRINT文一つで表示できるんだから，もう少し速くできないものかな。特に，410～510行は理論式を用いてスピード化を図ったほうがよいじゃろう!!

影：むむっ，なんだこのゲームは？？？

サクランボ・ウォーズのプログラム・リスト

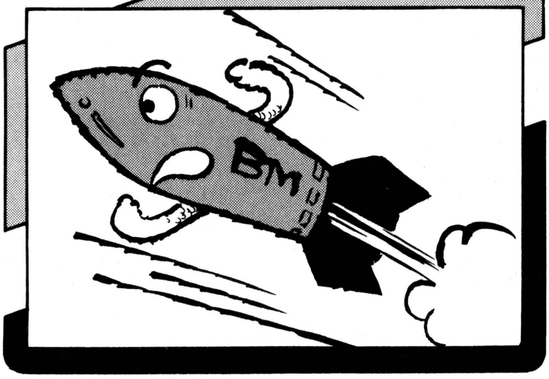
```
10 WIDTH 40
20 INIT:  CLS4
30 SC=0:XVX=0:DEFINT A-Z
40 LOCATE 3,10:CSIZE 3 :COLOR 2:PRINT#0" ｻｸﾗﾝﾎﾞ  WARS ":CSIZE 0 :FOR TY=0 TO 200
0:NEXT
50 GOSUB 640
60 TEMPO 400:CGEN0:XVX=XVX+1: CLS4:COLOR 5:LOCATE 5,10:CSIZE3:PRINT#0"  ROUND "X
VX:LOCATE 2,14:CSIZE3:COLOR 4:PRINT#0"ｴﾈﾙｷﾞｰｦ ｼﾞｭｳﾃﾝｼﾃｲﾏｽ":CSIZE0
70 FOR SFG=250TO 51STEP -1:SOUND0,SFG:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:FOR JK=0 TO10
0:NEXT:NEXT:BEEP0:CLS4
80 TEN=0
90 LOCATE 1,1:COLOR   2  :PRINT"ｻｸﾗﾝﾎﾞX10="TEN:LOCATE  1,0: COLOR 5:PRINT"******
******   ｻｸﾗﾝﾎﾞWARS   *************":LOCATE 26,1:COLOR 4 :PRINT"SCORE="SC:COLOR 6 :
LOCATE 16,1:PRINT"TIME 0"                 :COLOR 7
100 CGEN1
110 FOR D=2 TO 22 STEP 2:LINE(1,D)-(38,D),"■" :NEXT
120 FOR D=0 TO180:XC=INT(RND*35+3):CX=INT(RND*19+3):LOCATE XC,CX:PRINT" ":NEXT
130 FOR D=0 TO 25:AL=INT(RND*10)*2+3:AK=INT(RND*38)+1:LOCATE AK,AL:PRINT"✿":NEXT
140 LOCATE 37,21:PRINT"A"
150 SF=INT(RND*10)*2+3:TE=INT(RND*38)+1
160 DX=37:DY=21:GK=TE:JL=SF
170 CLICKOFF:M=-1:N=0:F=5:ZX$="A"
180 GOSUB 200
190 GOTO220
200 SOUND0,16:SOUND1,7:SOUND7,62:SOUND8,20:SOUND12,4:SOUND13,120
210 RETURN
220 TIME=0:          LOCATE 37,21:PRINT"A"
230 'ｳｺﾞｸ ｼｮﾘ
240 ST=STICK(0)
250 CGEN0:LOCATE 11,1:COLOR 2 :PRINTTEN:COLOR 6:LOCATE 20,1:PRINT  TIME:IF TIME=
80 THEN 730:ELSE CGEN1:COLOR 7
260 LOCATE DX,DY:PRINT ZX$
270 OT=ST/2
280 ON OT GOSUB 300,320,340,360
290 N=0:M=0:GOTO 380
300 N=+1:M=0
310 GOTO380
320 N=0:M=-1:ZX$="A"
330 GOTO380
340 N=0:M=+1:ZX$="B"
350 GOTO380
360 N=-1:M=0
370 GOTO380
380 IF CHARACTER$(DX+M,DY+N)="✿" THEN TEN=TEN+10:PLAY"V15O6C1G1":GOSUB 200:IF TE
N=200 THEN 770
390 IF CHARACTER$(DX+M,DY+N)="■" THEN 420
400 LOCATE DX,DY:PRINT" "
410 DX=DX+M:DY=DY+N
420 IF DY>22 THEN DY=22
430 IF DX<1 THEN DX=1
440 IF DX>38 THEN DX=38
450 IF DY<2 THEN DY=2
460 LOCATE DX,DY:PRINT ZX$
470 ET=INT(RND*5):IF  ET=2 THEN 240 ELSE GOSUB 490
480 GOTO 240
490 IF SF<DY THEN G=0:H=+1
500 IF SF>DY THEN G=0:H=-1
510 IF SF=DY THEN 560
520 IF CHARACTER$(TE+G,SF+H)="■" OR CHARACTER$(TE+G,SF+H)="✿" THEN 560
530 GOSUB 620
540 SF=SF+H
550 GOTO600
560 IF TE>DX AND TE>2   THEN G=-1:H=0:EF$="♠":GOTO 580
570 IF TE<DX AND TE<37  THEN G=+1:H=0:EF$="o"ELSE G=0:H=0
580 IF CHARACTER$(TE+G,SF+H)="■" OR CHARACTER$(TE+G,SF+H)="✿" THEN RETURN
590 TE=TE+G
600 LOCATE GK,JL:PRINT" "
610 LOCATE TE,SF:PRINT EF$:GK=TE:JL=SF
620 IF CHARACTER$(TE+G,SF+H)="B" OR CHARACTER$(TE+G,SF+H)="A" THEN 730
630 RETURN
640 DEFCHR$(ASC("A"))=HEXCHR$("0000087800001000 00020AF800000000 18381C7C08181C3
E")
650 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 000000000000000
0")
660 DEFCHR$(ASC("■"))=HEXCHR$("7E7E7E7E7E7E7E7E 7E7E7E7E7E7E7E7E 007171707000000
0")
670 DEFCHR$(ASC("B"))=HEXCHR$("0000100E00000800 0040480F0000000  181C383E1018387
C")
680 DEFCHR$(ASC("♠"))=HEXCHR$("0000087800001000 18381C7C08181C3E 00020AF80000000
0")
690 DEFCHR$(ASC("o"))=HEXCHR$("0000100E00000800 181C383E1018387C 0040480F0000000
0")
700 DEFCHR$(ASC("✿"))=HEXCHR$("0000000000000000 0000000044EEEE44 040C1424000000
0")
710 RETURN
720 '
730 BEEP0:  CGEN0:LOCATE 10,10:COLOR  4:CSIZE2:PRINT#0"GAME OVER":LOCATE 10,12:P
RINT"YOUR SCORE"TEN+SC
740 FOR SFG=0   TO 255 :SOUND0,SFG:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:FOR KL=0 TO 50:N
EXT :NEXT:BEEP0
750 LOCATE 10,15 :CFLASH1:COLOR  6  :PRINT"PUSH Y KEY"
760 S$=INKEY$:IF S$="Y" THEN 20:ELSE 760
770 BEEP0:  SC=SC+TEN:CGEN0:LOCATE 10,10:COLOR 6:CSIZE 2:PRINT#0"NICE PLAY":FOR
GHJ=0 TO 4000:NEXT
780 TEMPO 200:PLAY"V13O4C4R3CR0D3EGAAG5AGAGR0A3GEDG5"
790 GOTO 60
```


★父はシャンプーとふろの洗剤をまちがえて髪を洗った。僕は父を尊敬している。(新潟県長岡市・**増田孝夫14才**)
……【**影**：私もきのうシャンプーとトイレの香水をまちがえたから尊敬してくれ。**編**：それでこんな臭いが!!】

ZX-81(16K)用

FIREアタック・ミニ

水原　則之



これは，83年の11月号ＳＣ－3000用「ＦＩＧＨＴＥＲ　ＰＩＬＯＴ」を移植改造したものです。

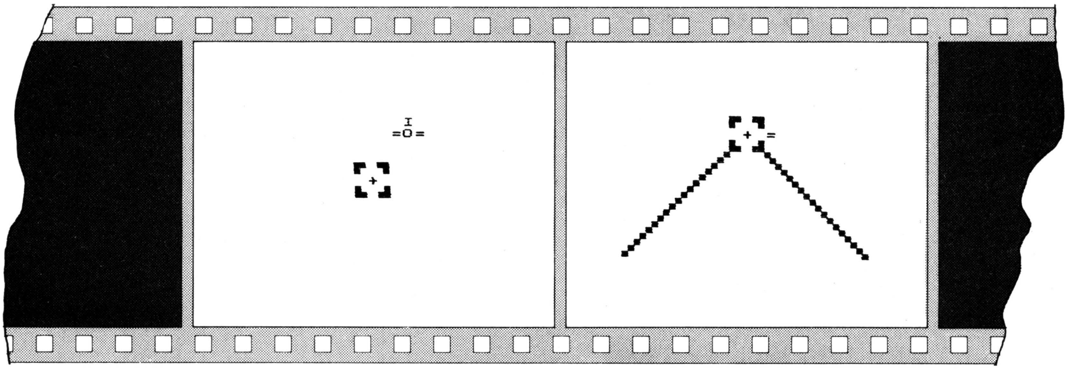
内　容

まん中の四角を動かして飛行機を入れ，撃ちおとすという簡単なゲームです。

キー操作は，上→Y，下→B，右→H，左→Gで，ミサイル発射はSキーです。

FIREアタック　ミニのプログラム・リスト

```
   1 LET A=11
   2 LET B=18
   3 LET O=5
   4 LET S=10
  20 FOR D=0 TO 500
  30 IF B<2 AND A>35 AND A<2 THEN GOTO 140
  60 CLS
  61 PRINT AT A-1,B;" I "
  62 PRINT AT A,B;"=O="
  63 PRINT AT 10,15;"▛ ▜"
  64 PRINT AT 11,15;" + "
  65 PRINT AT 12,15;"▙ ▟"
  67 LET Z=INT (RND*10)
  70 IF INKEY$="S" THEN GOTO 120
  80 IF INKEY$="G" THEN LET B=B+1
  81 IF INKEY$="H" THEN LET B=B-1
  90 IF INKEY$="B" THEN LET A=A-1
  91 IF INKEY$="Y" THEN LET A=A+1
 100 GOTO 150
 120 GOSUB 1000
 122 IF A=11 THEN GOTO 130
 123 CLS
 124 PRINT AT 11,14;"GAME OVER"
 127 GOTO 2400
 130 IF B=15 THEN PRINT AT 11,14;")>*<("
 131 LET S=S+100
 140 LET A=INT (RND*20)
 141 LET B=INT (RND*12)+12
 142 LET C=C-1
 145 IF C=0 THEN GOTO 160
 150 NEXT D
 160 PRINT "SCORE ";S
 161 PRINT
 162 PRINT "PUSH ANY KEY"
 165 PAUSE 4E4
 167 RUN
 999 STOP
1000 REM ***FIRE***
1002 PLOT 12,0
1003 PLOT 53,0
1004 PLOT 13,1
1005 PLOT 52,1
1006 PLOT 14,2
1007 PLOT 51,2
1008 PLOT 15,3
1009 PLOT 50,3
1010 PLOT 16,4
1011 PLOT 49,4
1012 PLOT 17,5
1013 PLOT 48,5
1014 PLOT 18,6
1015 PLOT 47,6
1016 PLOT 19,7
1017 PLOT 46,7
1018 PLOT 20,8
1019 PLOT 45,8
1020 PLOT 21,9
1021 PLOT 44,9
1022 PLOT 22,10
1023 PLOT 43,10
1024 PLOT 23,11
1025 PLOT 42,11
1026 PLOT 24,12
1027 PLOT 41,12
1028 PLOT 25,13
1029 PLOT 40,13
1030 PLOT 26,14
1031 PLOT 39,14
1032 PLOT 27,15
1033 PLOT 38,15
1034 PLOT 28,16
1035 PLOT 37,16
1036 PLOT 29,17
1037 PLOT 36,17
1999 LET S=S-Z
2000 RETURN
2200 STOP
2400 REM ***GAME OVER***
2500 PLOT INT (RND*64),INT (RND*44)
3000 GOTO 2500
```

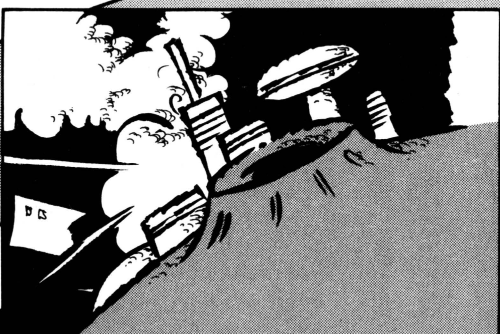
《写真１》敵を標的に入れる　　　《写真２》ピピピッ，みごと命中

★表紙の少年の顔がハンサムになった。これはいったい誰だろうなあ。(山梨県中巨摩郡・中沢　豊16才)……【影：もち。**編集長**：わっ私に。**Dr.D**：きまっとる！**デザ部**：ずうずうしいったらない‼(ボカッ)イテッ！】

HC-20用

BATTLE OF MOON

田代　省吾



内　容

敵機を攻撃しながら，月面をつき進むＳＦゲームです。スピードは「速い！」とは言えませんが，キャラクタもきれいでまあまあ楽しめますよ。

遊びかた

Ａ，Ｚで上下移動，RETURNでビーム発射です。エネルギーがどんどん減っていくので，月面に現れるエネルギータンクをとってください。タンクの上でＺを押せばとれます。ビーム発射のとき，敵機に当ればエネルギーは－５，ハズレは－10ですのでムダ射ちしないように。ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲは自機が３機やられるか，エネルギーがなくなったときです。また，敵の攻撃はよけることができませんから気をつけてください。

プログラム

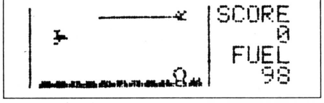
370行の0.7を変えれば，敵機の攻撃の割合が変わります。ＫＥＹ判断にはＰＥＥＫを用いているため反応が鈍いので，ＫＥＹは軽く１秒ほど押してください。395行以外「ＡＵＴＯ」で入力できます。

BATTLE OF MOONのプログラム・リスト

```
0 '◆◆ BATTLE OF MOON ◆◆
10 WIDTH20,4:PRINTCHR$(2
3);:CLS
20 LOCATE0,2:FORI=1TO20:
SOUND20,1:PRINTMID$("●TH
E BATTLE OF MOON●",I,1);
30 FORU=0TO15:NEXTU,I:FO
RI=0TO1000:NEXTI
40 PRINT"┌┐UP --KEY-- B
EAM"
50 PRINT"|A|┌┐      ┌──
──┐";
60 PRINT"└┘|Z|DOWN |RET
URN|";
70 PRINT"   └┘      └──
──┘";
80 MEMSET&HB00:POKE&H7E,
&H80
90 POKE&H11E,&HA:POKE&H1
1F,&H40
100 FOR I=&HA40 TO &HA6F
:READD$:POKEI,VAL("&H"+D
$):NEXTI
110 DIM T$(4):FORI=0TO4
120 T$(I)=CHR$(226+I):NE
XTI
130 SC=0:S=3:RANDOMIZE V
AL(RIGHT$(TIME$,2)):CLS
140 FORI=1TO11:M$=M$+CHR
$(228):NEXTI:M$=RIGHT$(M
$,11)
150 FORI=0TO3:LOCATE0,I:
PRINT" |            |";:N
EXTI
160 LOCATE14,0:PRINT"SCO
RE":LOCATE15,2:PRINT"FUE
L"
170 LOCATE14,1:PRINTUSIN
G"#####";SC
180 LOCATE2,3:PRINTM$;:L
OCATE3,1:PRINTCHR$(224)
190 IF S>1 THENLOCATE0,0
:PRINTCHR$(224)
200 IF S>2 THENLOCATE0,1
:PRINTCHR$(224)
210 Y=1:A=12:B=INT(RND(1
)*3):F=100
220 LOCATE14,3:PRINTUSIN
G"#####";F;:IF F<1 THEN
470
230 K=PEEK(&H23):IF K=25
5 THEN 370
240 IF K=254 THEN 310
250 YY=Y:IF(K=253)AND(Y>
0)THEN Y=Y-1:GOTO270
260 IF K=251 THENY=Y+1:I
F Y=3THEN280
270 LOCATE3,YY:PRINT" ";
:LOCATE3,Y:PRINTCHR$(224
);:IF(A=3)AND(Y=B)THEN47
0 ELSE370
280 IF MID$(M$,2,1)<>CHR
$(226)THEN LOCATE3,YY:PR
INT" ";:GOTO 470
290 SOUND20,1:LOCATE3,3:
PRINTCHR$(228);:MID$(M$,
2,1)=CHR$(228)
300 Y=2:F=F+30:GOTO 370
310 IF(Y=B)AND(A<12)AND(
A>3)THEN340
320 F=F-10:LINE(24,Y*8+4
)-(70,Y*8+4),PSET:SOUND1
5,1
330 LINE(70,Y*8+4)-(24,Y
*8+4),PRESET:GOTO370
340 F=F-5:LINE(24,Y*8+4)
-(A*6,Y*8+4),PSET:SOUND1
5,1:LOCATEA,B:PRINTCHR$(
231);:SOUND2,1
350 LOCATEA,B:PRINT" ";:
LINE(A*6,Y*8+4)-(24,Y*8+
4),PRESET
360 A=12:SC=SC+10:LOCATE
14,1:PRINTUSING"#####";S
C
370 IF(RND(1)>.7)AND(A<1
2)AND(A>3)THEN420
380 AA=A:BB=B:A=A-1:B=B+
INT(RND(1)*3-1):IF(B<0)O
R(B>2)THEN B=BB
390 LOCATEAA,BB:PRINT" "
;:IF A=1THEN A=12
395 LOCATEA,B:PRINTCHR$(
225);
400 IF(A=3)AND(B=Y)THEN4
70
410 GOTO 450
420 LINE(A*6-1,B*8+4)-(2
3,B*8+4),PSET:SOUND2,1
430 IF B=Y THEN 470
440 LINE(23,B*8+4)-(A*6-
1,B*8+4),PRESET
450 Z=INT(RND(1)*5):M$=M
$+T$(Z):M$=RIGHT$(M$,11)
460 LOCATE2,3:PRINTM$;:F
=F-1:GOTO 220
470 LOCATE3,Y:PRINTCHR$(
231);:SOUND1,2:SOUND2,1:
SOUND1,1:SOUND3,2
480 FORI=0TO1000:NEXTI:S
=S-1:IF S=0 THEN 500
490 GOTO 140
500 LOCATE3,0:PRINT"GAME
 OVER"
510 LOCATE2,2:PRINT"REPL
AY(Y/N)?"
520 I$=INKEY$
530 IFI$="Y"THEN 130 ELS
E IFI$<>"N"THEN 520
540 CLS:END
550 DATA 52,5E,3A,18,18,
10,10,18,34,38,28,24
560 DATA CC,F2,A1,A1,F2,
CC,C0,E0,F0,F8,F0,C0
570 DATA C0,E0,E0,E0,E0,
C0,C0,E0,F0,E0,F0,C0
580 DATA C0,F0,FE,FC,F0,
C0,52,BA,FD,3A,54,4E
```



《写真１》ゲーム・スタート！



《写真２》敵がビームを撃ってきます

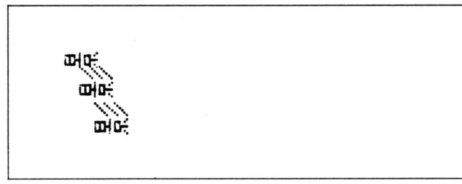
★♪ＧＡＭＥ　ＩＳ　ＯＶＥＲ　悲しいけれど終わりにしよう　金がないから～♪（兵庫県・ジェミニ誘導19才）……【影：アハハッ，うまい替え歌だね。編：替え歌なの？影：聞いたことないの？編：♪ヒマがないから～♪】

JR-800用

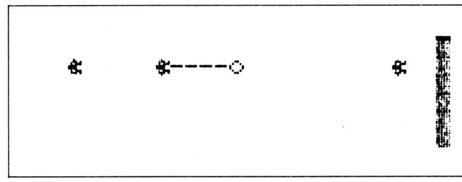
インベーダをやっつけろ!!

山崎　宏文





《写真1》ウヒッ，私がデモになっている！



《写真2》時間中に撃ちおわらないと…ギャッ!!

ＪＲ－800のプログラムを依頼された私は，さっそく仮想Ｖ－ＲＡＭを使ったゲームを考え，わがＦＭ－７でオブジェクトを作ってみた。できたとばかり，しめ切りが近づいてもルンルン気分!!さてＪＲに入れようとすると，むあ～んとこのＶ－ＲＡＭはＷＩＮＤＯＷ関数やＶＩＥＷ関数には適していないのだ！これは困った，またもやしめ切りの恐怖が!!そういうことで，ずいぶんけずったのがこのゲームです。入力したら，ＰＯＫＥ　&Ｈ2100，０⏎ＷＩＤＴＨ　38，８⏎として，ＲＵＮしてください。

GAMING

影ちゃんのデモンストレーションのあと，画面では自分をインベーダーが追ってきます。そう，11月号ＪＲ－800のゲームのインベーダーくんが復讐にきたのだよ。

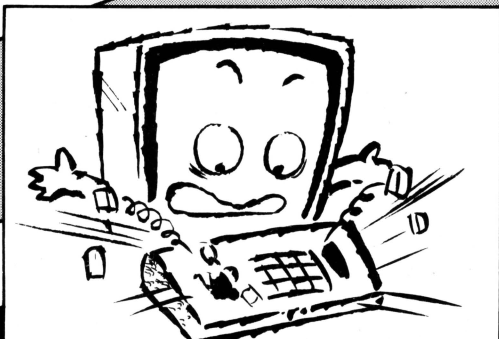
あなたは［ＳＰＡＣＥ］ＫＥＹで敵を撃ちます。すると相手は気絶しますから，時間がくるまでに［ＳＰＡＣＥ］を５回押してください。右側のインバータが時間の目安になります。

インベーダーをやっつけろ!!のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 840:CLS:GOSUB 1060:CLS
20 DEFINT A-Z
30 DIM AX(5),AY(5),WS(5)
40 X=15:Y=3:R=4
50 AX(0)=0:AY(0)=0:AX(1)=31:AY(1
)=0:AX(2)=31:AY(2)=6 :AX(3)=0:AY
(3)=6
60 S$=INKEY$
70 LOCATE X,Y:PRINT " ";
80 IF (S$="4")+(S=1)THEN GOSUB 6
10:X=X-1:S=1
90 IF (S$="6")+(S=2)THEN GOSUB 6
20:X=X+1:S=2
100 IF (S$="8")+(S=3) THEN GOSUB
 630:Y=Y-1:S=3
110 IF (S$="2")+(S=4) THEN GOSUB
 640:Y=Y+1:S=4
120 IF S$="5" THEN S=5
130 IF S$=" " THEN GOSUB 290
140 LOCATE X,Y:PRINT "○";
150 GOSUB 180
160 IF (AX(W)=X)*(AY(W)=Y) THEN
GOTO 770
170 GOTO 60
180 W=RND(1)*4
190 ON W+1 GOSUB 200,210,220,230
:GOTO 160
200 W=0:IF WS(0)=1 THEN RETURN E
LSE GOSUB 240:RETURN
210 W=1:IF WS(1)=1 THEN RETURN E
LSE GOSUB 240:RETURN
220 W=2:IF  WS(2)=1 THEN RETURN
ELSE GOSUB 240:RETURN
230 W=3:IF WS(3)=1 THEN RETURN E
LSE GOSUB 240:RETURN
240 LOCATE AX(W),AY(W):PRINT " "
;
250 AX(W)=AX(W)+SGN(X-AX(W))
260 AY(W)=AY(W)+SGN(Y-AY(W))
270 LOCATE AX(W),AY(W):PRINT CHR
$(&HE5);
280 RETURN
290 ON S GOSUB 300,310,320,330,3
40:RETURN
300 BA=X-1:BB=X-5:BS=-1:GOSUB 36
0:RETURN
310 BA=X+1:BB=X+5:BS=+1:GOSUB 36
0:RETURN
320 RETURN
330 RETURN
340 RETURN
350 '
360 LOCATE X,Y:PRINT "○";:  FOR
I=BA TO BB STEP BS
370 IF SCRN$(I,Y,1)=CHR$(&HE5)TH
EN QX=I:QY=Y:GOTO 530
380 LOCATE I,Y:PRINT "-";
390 NEXT I
400 FOR I=BB TO BA STEP -1*BS
410 LOCATE I,Y:PRINT " ";
420 NEXT I
430 RETURN
440 FOR I=BA TO BB STEP BS
450 IF SCRN$(X,I,1)=&H8E THEN QX
=X:QY=I:GOTO 530
460 WLOCATE X,I:PRINT "-"
470 NEXT I
480 FOR I=BB TO BA STEP -1*BS
490 WLOCATE X,I:PRINT " "
500 NEXT I
510 RETURN
520 '
530 FOR H=100 TO 200 STEP 5:SOUN
D H,1:NEXT H
540 GOTO 650
550 CLS
560 R=R-1:IF R=0 THEN UT=(PEEK(&
H2100)):UT=UT+4:POKE &H2100,UT:C
LEAR: GOTO 20
570 FOR H=0 TO 5
580 IF (AX(H)=QX)*(AY(H)=QY) THE
N WA=AX(H):WY=AY(H):P=H:H=5:GOTO
 600
590 NEXT H
600 WS(P)=1:GOTO 60
610 IF X-1<0 THEN GOTO 140ELSE R
ETURN
620 IF X+1>31 THEN GOTO 140ELSE
RETURN
630 IF Y-1<0 THEN GOTO 140ELSE R
ETURN
640 IF Y+1>7 THEN GOTO 140ELSE R
ETURN
650 FOR K=0 TO 200
660 S$=INKEY$
670 IF S$=" " THEN CV=CV+1:GOSUB
 710
680 IF CV=5 THEN 700
690 NEXT K:J=0:CV=0:GOSUB 760: G
OTO 140
700 J=0:CV=0:GOTO 550
710 GOSUB 720:J=J+12:RETURN
720 FOR L=63 TO 50 STEP -1
730 LINE (186,L-J)-(191,L-J),PSE
T
740 NEXT L
750 RETURN
760 FOR K=0 TO 64:LINE (186,K)-(
191,K),PRESET:NEXT:RETURN
770 REM
780 CLS:PRINT "GAME OVER"
790 SOUND 295,60:SOUND 395,20:SO
UND 295,40:SOUND 265,40:SOUND 1,
20
800 SOUND 235,40:SOUND 390,80:SO
UND 310,80:SOUND 295,80
810 PRINT:PRINT "YOUR SCORE IS "
;PEEK(&H2100):PRINT
820 PRINT "TRY AGAIN ? HIT RETUR
N KEY !!"
830 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THE
N POKE &H2100,0:RUN ELSE 830
840 DATA 00,00,18,18,00,00
850 DATA 7E,42,5A,5A,42,7E
860 DATA FF,81,BD,BD,81,FF
870 DATA 18,18,C3,C3,18,18
880 DATA 18,18,18,FF,FF,FF
890 DATA 18,7E,DB,7E,24,66
900 DATA 10,08,10,08,10,3C
910 DATA 00,00,3E,22,3E,22
920 DATA 3E,08,7F,00,3E,22
930 DATA 3E,08,2A,49,00,00
940 DATA 00,00,02,04,08,10
950 DATA 22,44,08,10,22,44
960 DATA 08,10,20,40,00,00
970 C=0:ON ERROR GOTO 1030
980 FOR I=&H2000 TO &H204D
990 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1000 POKE I,A:C=C+A:NEXT I
1010 IF C<>4886 THEN E$="DATA IN
PUT MISS"
1020 RETURN
1030 E$="DATA ニ モンダイ アリ"
1040 IF ERR=4 THEN E$="DATA ノ カズ
 ニ モンダイ アリ"
1050 CLS:SOUND 50,50:PRINT E$:EN
D
1060 DIM R$(2)
1070 R$(0)=CHR$(&HEA)+CHR$(&HEB)
+CHR$(&HEC)
1080 R$(1)=CHR$(&HE7)+CHR$(&HE8)
+CHR$(&HE9)
1090 FOR I=0 TO 25
1100 PRINT SPC(I);R$(0)
1110 PRINT SPC(I);R$(1)
1120 SOUND 50,1:NEXT I
1130 RETURN
1140 REM ATARI NO CHR ミシヨウ
1150 LOCATE AX(P),AY(P):PRINT CH
R$(&HE0)
1160 FOR T=0 TO 20:NEXT T
1170 LOCATE AX(P),AY(P):PRINT CH
R$(&HE1)
1180 FOR T=0 TO 20:NEXT T
1190 LOCATE AX(P),AY(P):PRINT CH
R$(&HE2)
1200 FOR T=0 TO 20:NEXT T
1210 LOCATE AX(P),AY(P):PRINT CH
R$(&HE3)
1220 FOR T=0 TO 20:NEXT T
1230 RETURN
```

PC-8201用
KEYBOARD PANIC

当波　和彦



ゲームについて

左下にお城があり，右にコマンドやステートメントが表示されます。少しずつステートメントは左へと動き，お城へとせまります。あなたは，出てきたステートメントを正確にキーインして，お城を守ってください。使えるコントロールキーはDELだけです。もしお城がこわされるとこの空間はOVER FLOW(略してOF）を起こし，あなたは誤動作したコンピュータに殺されます。

15～30コのコマンド，ステートメントを入力すると休けいがあり，また攻撃が始まります。1回休けいすると少しずつ入力時間が減りますが，15回休んだらコンピュータがギブ・アップします。さあ，どれだけ多くの文字が入力できるでしょうか？そうそう，コマンドやステートメントではないけれど，DATE＄の内容が出されるときがあります。ムズかしいですよ!!

プログラムについて

データ文でコマンドなどを用意しています。SIを変えると，データの数を変えることができます。

KEYBOARD PANICのプログラム・リスト

```
10 DEFSTR W:SI=80:SCREEN 0,0:DIM W(SI)
20 PRINT " [CAPS] ヲ ロックシ 、 [カナ] ノ ロック ヲ
カイジョ":PRINT
30 PRINT "シテクダサイ。 デキタラ [RETURN] ヲ オシテ"
;:GOSUB 600
40 IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 40 ELSE W
(0)=DATE$
60 GOSUB 220:GOSUB 230
70 GOSUB 220:SC=0:S=0
80 SC=SC+1:NO=SC*5+10:IF SC>15 THEN 490
90 FOR I = 1 TO NO:BEEP
100 GOSUB 220:X=ABS(32-NO¥2):Y=2:IN=INT(
RND(8)*(SI+1)):W="":GOSUB 700:LOCATE 20,
4:PRINT USING "STRING #####";S
120 IF X<12 THEN Y=Y+.7:R=RND(8)
130 SOUND 6000,1:X=X-1:LOCATE X,Y:PRINT
W(IN)"◀";:IF Y>7 THEN BEEP:GOTO 280
140 FOR R = 0 TO X¥5
150 LOCATE 7,7:PRINT W" ";:IF W=W(IN) TH
EN S=S+LEN(W)*SC:GOTO 210
160 W1=INKEY$:IF W1<>"" THEN SOUND 2000,
1 ELSE 200
170 IF W1=CHR$(8) AND W<>"" THEN W=LEFT$
(W,LEN(W)-1)
180 IF W1<" " THEN 200
190 W=W+W1
200 NEXT R:GOTO 120
210 NEXT I:GOTO 430
220 CLS:PRINT "  PC KEY BOAD PANIC  FOR
8201  Var 1.9":RETURN
230 LOCATE 0,2:PRINT "  デテクル ステートメント ヤ
コマンド ヲ スバヤク キーインシ"
240 PRINT " オーバーフロー ヲ ボウシ シテクダサイ"
250 PRINT " [DEL] キー モ ツカエマスガ カーソルハ ダメ
!"
260 PRINT :PRINT "  ナニカ キーヲ オシテクダサイ";:W
=INPUT$(1)
270 PRINT "  ハジメマス":FOR I =10110 TO 10
STEP -100:SOUND I,1:NEXT I:RETURN
280 FOR I = 0 TO 35:SOUND 8000+(I MOD 9)
*100,2:NEXT I
290 GOSUB 700:LOCATE 10,3:PRINT "アナタハ ニュ
ウリョク ミス ヲ オカシ":BEEP
300 LOCATE 7,4:PRINT USING "コンピュータ ニ コロ
サレタ。  STRING ###";S
310 POKE 65128!,0:LOCATE 15,6:PRINT " モウ
イチド( Y/N )";
320 W=INPUT$(1):IF W="Y" THEN 70 ELSE IF
 W="N" THEN CLS:PRINT :PRINT " See you a
gain":END ELSE 320
330 DATA RUN,CLEAR,POKE,PEEK,SPACE$,STRI
NG$,READ,DATA
340 DATA SOUND,RETURN,GOTO,RESTORE,RESUM
E,FILES,BEEP,LOAD
350 DATA SAVE,SCREEN,CLS,DIM,END,IF,THEN
,ELSE
360 DATA ERROR,EXEC,FOR,NEXT,FIX,INPUT,P
RINT,INKEY$
370 DATA INPUT$,LIST,LEN,MOTOR,MERGE,MOD
,MENU,NEW
380 DATA OPEN,PSET,PRESET,POWER,REM,RENU
M,RND,STOP
390 DATA STEP,CLOSE,CSRLIN,CINT,COS,CSNG
,EOF,LOG
400 DATA FRE,INSTR,INT,KILL,KEY,LOCATE,L
ET,LEFT$
410 DATA MID$,MAX,NAME,SQR,STR$,TIME$,NO
T,COM
420 DATA RIGHT$,DATE$,CONT,INP,AND,OR,XO
R,OFF
430 FOR I = 0 TO 15:SOUND I^2*RND(8)*35,
2:NEXT I
440 GOSUB 220:PRINT :PRINT "  プログラム ハ
ニュウリョクガ オワリ"
450 PRINT " イマハ キュウケイデス。 アッ マタ ツギノ"
460 PRINT " プログラム ガ キタゾ。 ガンバッテクダサ
イ"
470 PRINT "  シゴトカイシ ハ [RETURN] !";
480 IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 480 ELSE
 80
490 GOSUB 220:LOCATE 4,3:PRINT "  GIVE U
P !  "
500 LOCATE 4,4:PRINT "マイッター ... .. . .":
GOTO 310
600 RESTORE:FOR I = 1 TO SI:READ W(I):NE
XT I:FOR I = 0 TO 53:READ D:POKE 64448!+
I,D:NEXT I
610 POKE 65215!,192:POKE 65216!,251:RETU
RN
700 PRINT CHR$(27)"V":FOR R = 1 TO 7:LOC
ATE 0,R:PRINT STRING$(40,"█"):NEXT R
710 LOCATE X,Y:PRINT W(IN)
720 LOCATE 1,4:PRINT "   ":PRINT " ▄█▄ "
730 PRINT " ▄███▄ ":PRINT "█████ █
 ":PRINT CHR$(27)"W";
740 FOR R = 0 TO 50:PRESET(RND(8)*200+30
,RND(8)*50+8):SOUND 9000,R AND 1:NEXT R:
POKE 65128!,0:SOUND5588,5:RETURN
1000 DATA 3,135,255,255,121,121
1001 DATA 209,95,127,223,81,113
1002 DATA 121,121,255,255,135,3
1003 DATA 224,192,128,192,192,128
1004 DATA 128,192,192,128,192,224
1005 DATA 255,195,225,225,195,255
1007 DATA 240,159,150,150,159,240
1008 DATA 255,255,255,255,255,255
1009 DATA 247,227,227,201,156,255
```

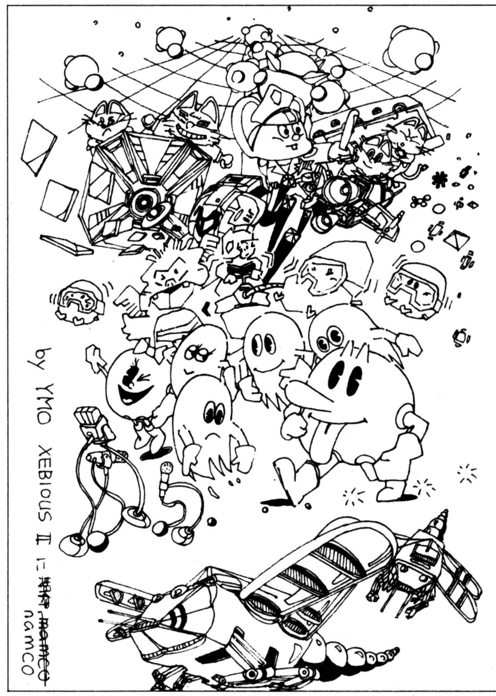

★担任の先生は道徳の時間に「日本人の心だ」といって浪花節や演歌を聞かすのです。なんとかして！（秋田市・本間智之15才）……【**Dr.D**：ふむ，浪花節はいいのう。**編集長**：やはり演歌ですな。**編**：出演者を間違えた!!】

FX-702P用

コンバット アーマー

稲生実





評…細かいところがスバラシイ!! 原寸でお見せできなくて残念です。(編)
APPLEIIの男

はじめに

あのダグラムの感動をもう一度…という感じで作ってみました。特徴は敵にいろいろなキャラを使い，その一つ一つの性能を変えてみたことです。

PLAY

RUNさせると，

20：	B	<+>	：	0

と，表示されます。左から敵までの距離，Bが敵のキャラ(場合によってちがう)，〈+〉が照準，弾の到達，ジャンプの着地時間です。

キー入力は[5]で照準が左へ一つ，[6]で右へ一つ，[I]でビーム砲発射，[J]でジャンプです。照準は〈+〉ですが，敵が攻撃してきたりジャンプしたりすると〈−〉に変わります。敵への攻撃は，照準の中央(+または−)に敵を持っていって攻撃してください。

ジャンプは，敵からの攻撃を防ぐためのものです。敵の弾の到達時間が1になったらすかさずジャンプをしてください。ジャンプをしないとダメージを受けてしまいます。ジャンプすべきでないところでジャンプすると，ミスになります。

敵のキャラには3通りあります。

"S"ソルテック……左右へ三つずつ移動。攻撃はせずにジャンプをします。ジャンプをしたときは"↑"のキャラになります。その間はそこの位置を動かないので，ねらい撃ちができます。

"B"ブロックヘッド……左右へ二つずつ移動。攻撃をしてきます。弾に当たるとダメージが2増えます。

"C"クラブガンナー……左右へ一つずつ移動。攻撃をしてきます。弾に当たると，ダメージが5増えます。このキャラには，弾を2発命中させないとやられません。

補給は，敵を10機破壊するごとにパワーが100ずつ増えます。

ゲーム・オーバーは，敵までの距離やパワーが0以下になったり，ダメージが10以上になったときです。

終りに

キャラが変わるのでやりにくいところもあると思いますが，がんばってやってください。パワーの初期設定は200です。

★うすいもの…①影さんの給料袋②編さんの月末のサイフ③誰かの頭…ジーッ!（東京都板橋区・迫丸ごてん15才）……【影：当たってる!編：少し当たってる!……編・影：でてきませんね。③番さん，どーぞ!!Dr.D：はい!】

コンバット　アーマーのプログラム・リスト

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 44 STEPS
   1 WAIT 25:PRT ">>
     > COMBAT ARMOR
     <<<"
   2 VAC :P=200:GOTO
      #1

P1: 176 STEPS
   2 E=0:T=20:H=8:C=
     INT (RAN#*3)+1
   4 IF B=10;PRT "PO
     WER +100":P=P+1
     00:A=A+B:B=0
   6 I=INT (RAN#*9)+
     4:GOTO 6+C
   7 G$="S":V=7:W=3:
     X=.4:Y=2:GOTO #
     2
   8 G$="B":V=5:W=2:
     X=.45:Y=2:GOTO
     #2
   9 G$="C":V=3:W=1:
     X=.35:Y=3:GOTO
     #2

P2: 215 STEPS
   2 F$="(+)":IF J≠0
     ;F$="(-)"
   4 PRT CSR 0;###;T
     ;":          :";
     J;CSR H-1;F$;CS
     R I;G$;
   6 IF P≤0 THEN #7
   8 IF T≤0 THEN #7
   9 P=P-1:T=T-1:FOR
      L=0 TO 20:NEXT
      L
  10 K$=KEY:IF K$=""
      THEN #3
  12 IF K$="5";H=H-1
     :IF H<4;H=4
  14 IF K$="6";H=H+1
     :IF H>12;H=12
  16 IF K$="I" THEN
     #4
  18 IF K$="J";GSB #
     5
  20 GOTO #3

P3: 139 STEPS
   2 IF C=4 THEN 14
   4 IF J=1;GSB #6
   6 I=I+INT (RAN#*V
     )-W
   8 IF I<4;I=5
  10 IF I>12;I=11
  12 IF J=0;IF X≥RAN
     #;J=INT (RAN#*3
     )+Y:IF C=1;C=4:
     G$="↑"
  14 IF J≠0;J=J-1:IF
      C=4;IF J=0;C=1
     :G$="S"
  16 GOTO #2

P4: 202 STEPS
   2 P=P-5:IF H=I TH
     EN 6
   4 PRT CSR H-1;"**
     *":T=T-4:P=P-2:
     GOTO #3
   6 IF C=4 THEN 4
   8 IF C=3;IF E=0;P
     RT CSR H-1;"HIT
     ":E=1:GOTO #3
  10 IF J=1;GSB #6
  12 PRT CSR H;"*";:
     FOR M=1 TO 3:PR
     T CSR H-M;")";
  14 PRT CSR H+M;"("
     ;:NEXT M:PRT ""
  16 B=B+1:S=S+C*9+2
     0-T:J=0
  18 PRT "POWER >";P
     ;" /NOW";B
  20 GOTO #1

P5: 62 STEPS
   2 IF C≠4;IF J=1;P
     RT CSR 4;"↑ JUM
     P ↑ ";:J=0:RET
   4 PRT CSR 4;"JUMP
      MISS";:P=P-2:R
     ET

P6: 48 STEPS
   2 PRT CSR 5;"HIDA
     N !";:D=D+2:IF
     C=3;D=D+3
   4 IF D>9 THEN #7
   6 RET

P7: 82 STEPS
   2 S=S+(200+A*8)-P
     :PRT CSR 5;"GEK
     IHA !"
   4 PRT "SCORE";S;"
     /ALL";A+B;"KI"
     :END
  10 "---BY M.I---"
```

MICOM NEWS

西武百貨店船橋店(船橋市本町１丁目２番１号)では，マイコン関連の書籍，月刊マイコン，月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジンなどマイコン関連各誌のバックナンバーなど約１万冊を集めた〝マイコン・バックナンバーフェア〞を１月27日～２月22日の約１ヶ月間にわたって開催いたします。

10階のブックセンターの中にフェア会場が設けられ，ＭＳＸ用のソフトのデモを行なったり，多数のイベントが開催されます。また，このフェアでは出版物だけでなくマイコンのソフトテープも約１千本展示されます。

連絡先等は，下記の通りです。

場所：西武百貨店船橋店10階ブックセンター
(船橋市本町１丁目２番１号)
会期：１月27日～２月22日
電話：(0474)25−0111　担当者：倉口且也

★クイズ・ベーマガ!!問題です一手をこすると消しゴムのカスがでますが，さてこれは何色でしょう？（兵庫県尼崎市・**松井健一13才**）……【**影**：ゴシゴシ…クロ!!**編**：汚たない!!バカとちゃうか！**影**：アカとちゃうか？】

PASOPIA mini用

GOLF

波田 賢也



ゴルフ・ゲームです。9ホールで1ゲーム。OB，ホール・イン・ワンなどもあります。

KEY操作

スペース・キーでショット，[P]キーでパターです。

PLAYのしかた

RUNでスタートして,デモが始まります。ゲームが開始するとLEVELを聞いてきますので，1から3をインプットしてください。1が一番難しく，PAR 2～3です。LEVEL 2はPAR 3～4，LEVEL 3ではPAR 4～5です。けっこう難しいので，L 1でハイ・スコアを出すのは神技ですよ（ちなみにハイ・スコアは－5にセットしてあります）。

つぎにクラブを聞いてきます。1がよく飛び，9は少ししかとびません。パターは，[RETURN]KEYを押して玉がとぶ状態になってから[P]を押してください。すると飛距離が減ります。

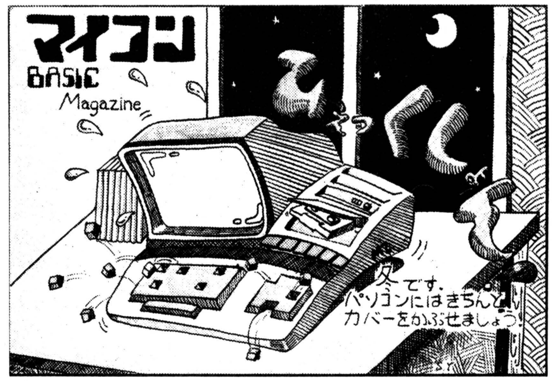
^!.　　　　　　　　000.00

右に数字が表示されています。[SPACE]キーを押したときの数字が飛距離とつながります。残りの距離が10未満で－10より大きければ，HOLE CLEARです。また，打数が1回で残りの距離が5未満が－5より大きければ，HOLE IN ONEです。

1ホール終わるたびに「！」が右に動いていきますが，これはプレイヤーがホールからホールに動いていくものです。

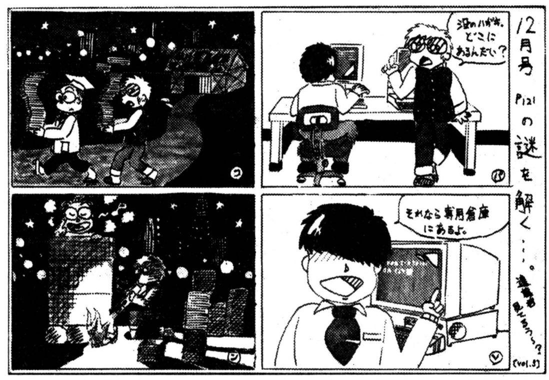
P.S東芝さんへ

PASOPIAmini用のROMPACを出してくれませんか？グラフィックができないし，クロック周波数0.5MHZではスピード・ゲームができないのです。



評…おもしろ！　君のパソコンは元気にしてるかな？（編）

福岡県北九州市・吉田　慎一



評…し、しないぞ，こんなこと！（Dr.D）創刊号の葉書からずっととってあるんだよ（編）

福岡県行橋市・宮岡宏司15才

★カシオ計算機のポケコン理論値　PB-100＋PB-300＋PB-700＝FP-1100（愛知県豊田市・加藤裕明16才）……【編：BはどこへいってFはどっから来たの？影：カシオさんに聞けば。編：カシオさーん，広告ください!!】

```
 80 REM "%%% START %%%
 90 MODE #2:GOSUB 1000
100 CLEAR :DIM M(10),C(
    10)
110 D=1:F=0:J=1:X=1:G=0
    :S=-5
120 INPUT "LEVEL 1-3";A
125 A=INT(A)
130 IF A>3 OR A<1 THEN
    120
135 B=(RND*400)+150
140 C=INT(RND*2)+A+1:IF
     B<350 AND C=0 THEN
     140
150 IF B<150 THEN 135
160 PAUSE "HOLE";D;":KY
    ORI";B
163 REM "%%% MAIN %%%
165 INPUT "CULAB 1-9";Z
    0:IF Z0>9 OR Z0<1 T
    HEN BEEP :GOTO 165
166 Z2=(12-Z0)*15
170 G=(RND*75)+Z2:IF G<
    45 THEN 170
180 GOSUB 3000
192 IF INK$="P" THEN 15
    00
195 IF INK$=" " THEN 25
    0
210 GOTO 170
240 REM "% KYORI ETC. %
250 GOSUB 500:H=INT(RND
    *20):IF H=0 THEN GO
    SUB 1070
251 B=B-G:F=F+1:IF ABS(
    B)<=10 THEN 270
255 IF B<-10 THEN BEEP
    1:PRINT "  OVER !":
    WAIT 2:BEEP 0:F=F+2
    :GOTO 270
260 PAUSE "HIKYORI ";US
    ING "####.##";G
265 PAUSE "KYORI ";USIN
    G "####.##";B:GOTO
    165
269 REM "% CLEAR ETC. %
270 IF ABS(B)<5 THEN 20
    00
275 BEEP :PAUSE D;"HOLE
     CLEAR":C(X)=F-C:D=
    D+1:F=0
280 PAUSE "HOLE SCORE "
    ;C(X):X=X+1
290 IF D>=10 THEN 1120
299 REM "%% ! NO IDOU %
    %
300 FOR I=1 TO 25 STEP
    3:PRINT TAB(I);"!":
    WAIT 3
310 NEXT :GOTO 140
490 REM "%%%% BALL %%%%
500 G1=G/12:PRINT "  !.
    ":A$=CHR$(39)
510 FOR I=4 TO G1:PRINT
     TAB(I);A$:NEXT
520 FOR I=G1+1 TO G1+5:
    PRINT TAB(I);".":NE
    XT
530 RETURN
990 REM "%% DEMO SUB %%
1000 FOR I=24 TO 0 STEP
     -2:PRINT TAB(I);"G"
     :NEXT
1010 FOR I=0 TO 24 STEP
     2:PRINT TAB(I);"O":
     NEXT
1020 FOR I=24 TO 0 STEP
     -2:PRINT TAB(I);"L"
     :NEXT
1030 FOR I=0 TO 24 STEP
     2:PRINT TAB(I);"F":
     NEXT
1040 BEEP 1:BEEP 0:WAIT
     3:BEEP
1050 PAUSE "--------- GO
     LF ---------"
1060 RETURN
1065 REM "%%%%% OB %%%%%
1070 L=INT(RND*2)+1
1080 ON LGOTO 1090,1100
1090 PAUSE "+......+ IKE
     NI OCHITA..":F=F+2:
     RETURN
1100 PAUSE "$+++$+++$ IN
      THE WOOD !":F=F+2:
     RETURN
1110 REM "%% HOLE OUT %%
1120 O=C(1)+C(2)+C(3)+C(
     4)+C(5)+C(6)+C(7)+C
     (8)+C(9)
1125 BEEP :BEEP :PAUSE "
     ++    HOLE OUT    +
     +"
1130 PAUSE " YOUR SCOER
     ";O
1132 IF S>O THEN BEEP :P
     AUSE "YOU HAS HISCR
     E !!":S=O:GOTO 1137
1135 PAUSE "YOU DO NOT M
     AKE HI SCORE"
1137 PAUSE "  HI SCOER I
     S ";S
1140 PRINT "  REPLAY Y/N
     ":S=O
1150 IF INK$="Y" THEN 10
1160 IF INK$="N" THEN EN
     D
1170 GOTO 1150
1490 REM "%%% PATAR %%%
1500 G=(RND*40)+10
1510 GOSUB 3000
1520 IF INK$=" " THEN 25
     0
1530 GOTO 1500
1990 REM "HOLE IN ONE
2000 IF F<>1 THEN 275
2005 PRINT "++++ HOLE IN
      ONE !! ++++"
2010 FOR I=0 TO 25:BEEP
     1:WAIT 1:BEEP 0:NEX
     T
2020 GOTO 275
3000 PRINT " ^!.";TAB(16
     );USING "###.##";G
3010 RETURN
```


★わが愛機MZ−80K2Eがケムリを出して死んでしもた。誰かたすけて／（愛知県名古屋市・**中山宏一14才**）……
【**編**：かわいそうに。**影**：ケムリを出しておこるのは編集長。これはコワイ‼**編集長**：おまえが悪いんだ‼＝〔】

PB-100用

DEATH STAR

近藤　津生



君はルーク・スカイウォーカーだ。帝国の野望を打砕くため，Xファイターで宇宙要塞デススターを破壊せよ。目標は直径2mの放熱口。ここにプロトン魚雷をぶち当てるのだ(スターウォーズ1より)。

⊙how to play

♠があなたの機体です。両横にあるのは壁で，放熱口へ行くにはこの間を通って行きます。右の数字は目標までの距離で，これが20の位置で魚雷を落としてください。ただし，溝の真中でないと当りません。間違って魚雷を落すと，距離が0に戻ってしまいます。

目標へ向かっていると，ときどき敵の砲台(÷)が現われて攻撃してきます。左右どちらの砲台も，射程は溝の真中までです。つまり，砲台のでていないほうの壁の横へ行けば回避できます。実際にやってみるとわかります。

キーは1，3で移動，Fで魚雷発射です。このゲームではキーに対して機体が敏感に反応するので，少し長めに押しているととたんに壁にぶつかってしまいます。確実にすばやく押し，すぐにはなすようにしてください。

機体が三つこわれるとゲーム・オーバーです。再ゲームはS Oです。

増設RAMを持っているかたへ

ゲームにちょっとした味つけができます。つぎの5行を入力してください。

```
170 GOSUB 250:IFG≒4 THEN200
250 C$ =“･”:G=INT (RAN# *3)+3:FOR L=0
    To G
260 PRINT:FORF=0 To 4:IF G=L ;C$ =“.”
270 PRINT CSR4 ;”_␣:]␣␣␣[” ;CSR L ;C$ :
    CSRX +5 ;C$ ;
280 NEXTF:NEXTL:RETURN
```

DEATH STARのプログラム・リスト

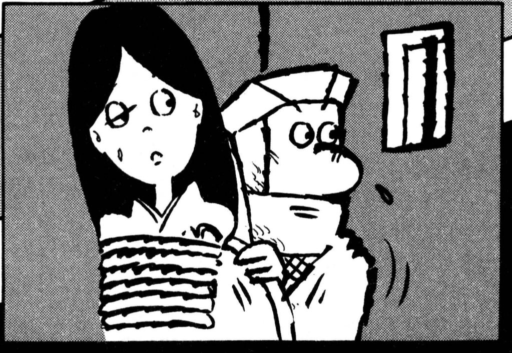
```
P0
 10 VAC :PRINT "DEA
    TH-STAR":D=3:Q=
    25:X=4
 20 FOR Y=0 TO 20:C
    =0
 30 PRINT CSR 2;"]
      [";CSR X;"♠";
    CSR 9;Y;
 40 A=INT (RAN#*4)*
    4:IF A≠4;IF A≠1
    2;PRINT CSR A;"
    ÷";:C=1
 50 FOR J=0 TO Q:B$
    =KEY:IF B$≠"";G
    OSUB 120
 60 NEXT J:IF C=1;G
    OSUB 210
 70 NEXT Y:PRINT :G
    OTO 20
 80 D=D-1:FOR I=0 T
    O 5
 90 PRINT CSR X-3;"
    LEFT";D;CSR X-3
    ;"(((*)))";
100 NEXT I:IF D≠0 T
    HEN 200
110 PRINT :PRINT "S
    CORE";S;:END
120 IF B$="1";X=X-1
    :IF X≦2;X=3:GOT
    O 80
130 IF B$="3";X=X+1
    :IF X≧6;X=5:GOT
    O 80
140 PRINT CSR 2;"]
      [";CSR X;"♠";
150 IF B$≠"F";RETUR
    N
160 IF Y≠20 THEN 20
    0
180 IF X≠4 THEN 200
190 FOR I=0 TO 8:PR
    INT CSR 1;"RIGH
    T!";:NEXT I:S=S
    +10
200 Q=Q-2:Y=0:C=0:P
    RINT :RETURN
210 FOR I=1 TO 4:IF
     A=8;FOR I=7 TO
     4 STEP -1
220 PRINT CSR I;"="
    ;:NEXT I:IF X=4
     THEN 80
230 IF ABS (A-X)=3
    THEN 80
240 PRINT :RETURN
```


★編：　　　／影：　　　？DrD：　　　。読者：エーッ／影：　　　／（影なぐられる）（神奈川県鎌倉市・竹居正浩）……【編：会話をあてはめて送って！】

PB-100用

HELP QUEEN

細沼・真生



●●●●●ストリー遊びかた●●●●●

1面と2面に分かれています。

1面は200カウントのうちに10機の敵を撃ち，女王がとじこめられている古城までいきます。〔　〕に敵△が入ったら，すかさず5KEYを押してください。右にある数字がカウントです。10機撃ってまだカウントが残っていれば，そのままボーナスになります。△は1機10点です。なお,〔　〕に△が入ってないのに5KEYを押すと，カウントが早くなくなります。なくなりかたはラウンドがすすむごとに早くなります。

2面はとびらを，古城に入ってKEYを五つ集めてながらとびらを進み，女王を助けるというものです。ろうかにとびらがずうーっとならんでると思ってください。まず情報表示があります。Pがパスの回数，&がKEYの数，Kがいままでのとびらの数です。　G OR Pとそのつぎにきかれます。とびらに入るならG,パスならPを入力してください。するとつぎのメッセージができます。

① KEY かぎが一つふえます。
② KOBURA かぎが一つへります。
③ NASHI なにもなしです。
④ WORP 1面にもどります。

なお④以外ならKが一つふえます。Pが五つになったらゲーム・オーバーです。かぎ一つについて，ラウンドの数倍の点がつきます。

HELP QUEENのプログラム・リスト

```
10 VAC
20 PRINT " HELP QU
   EEN ":Q=1
30 PRINT "raund";Q
   :C=0
40 FOR A=200 TO H
   STEP -1
50 B=INT (RAN#*6+1
   )
60 IF B=2;IF B=4 T
   HEN 50
70 PRINT :PRINT CS
   R 8:"▲";CSR 2;"
   [":CSR 4:"]";CS
   R 7:":";A;
80 IF B=3;IF KEY="
   5";PRINT CSR 3;
   "*":C=C+1
90 IF B≠3;IF KEY="
   5":A=A-1*Q
100 IF C>10:A=K:L=L
   +300-K:Q=Q+1:GO
   TO 140
110 NEXT A
120 L=L+C*10
130 PRINT :PRINT "G
   AME OVER score"
   ;L:END
140 PRINT "round";Q
   :Q=Q+1
150 PRINT "P=";D;"&
   =";M;"K=";F:L=L
   +M*Q
160 IF M≥5:IF F=15
   THEN 260
170 IF D>5 THEN 130
180 INPUT " G or P
   ",E$
190 IF E$="P";D=D+1
   :F=F+1:GOTO 150
200 FOR X=0 TO 15:P
   RINT CSR 6;"■";
   :NEXT X
210 S=RAN#:F=F+1
220 IF S>0.8;PRINT
   CSR 3;"KOBURA":
   M=M-1:GOTO 150
230 IF S>0.5;PRINT
   CSR 4;"KEY":M=M
   +1:GOTO 150
240 IF S>0.4:PRINT
   CSR 3;"WARP":GO
   TO 30
250 PRINT CSR 3;"NA
   SHI":GOTO 150
260 PRINT "OMEDETOU
   ":L=L+1000:GOTO
    130
```


★いっしょうけんめいMSXのプログラムを打ちこんだつもりで，ふと見るとMAXのプログラムだった。……【千葉県習志野市・五十里　寛13才】……【**編**：残念！よく似てるから。**影**：投稿の少ないところも。**編**：送って！】

PC-1211用

グランプリ・レース

新井 寿和



100kmの距離を，コンピュータの車4台とあなたの車1台とで争うゲームです。

☆ゲームの説明☆

ガソリンは，5台とも始めに50ℓ持っています。1回のガソリン使用量が多いほど，走行距離が短くなります。ただし1回に9ℓまでで，コンピュータの車は自動制御なので，あなたの車のみガソリン量を入力してください。上手にガソリン使用量を調節しないと，スピンをおこしてしまいます。この場合，ガソリンは減っても走行距離は変わりません。

上手にガソリン使用量を調節すると，ボーナスとして走行距離が伸びます。どの車もガソリンが10ℓ未満になると，ピットインしなければなりません。ここでガソリンを2ℓ～20ℓもらえますが，1回休みとなります。

画面の説明

YOUR GAS.

あなたの番です。ガソリン量を入力してください。

COMP 1

コンピュータ1の番です。あなたは見ていてください。

PIT IN…… 5. * 2

ガソリンが10ℓ未満だったので，ピットインしました。その結果，10ℓもらえました。

YOUR..=50. KM :GAS. 25.

スコア表示です。あなたは50km走行して，ガソリン量の残りは25ℓです。

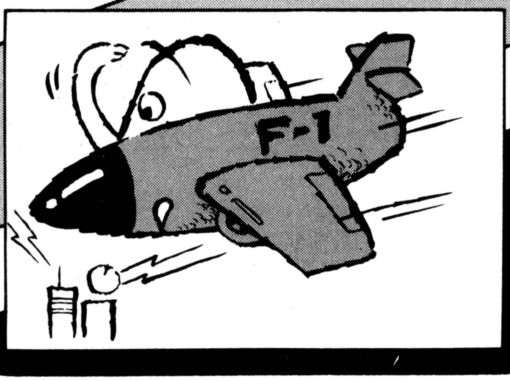
グランプリ・レースのプログラム・リスト

```
  1:A=B*2π+Aπ-INT (B*2π+Aπ):A=INT (A*10+1):RETURN
  2:IF A=3BEEP 2:PAUSE "SPIN!":N=0
  3:IF A=9BEEP 1:PAUSE "BONUS":N=2
  4:GOTO 1
  5:M=-2A:PAUSE "PIT IN ..GAS.";A;"*2":N=0
  6:A(3+P)=A(3+P)+AN+MN:A(4+P)=A(4+P)-M:N=1:RETURN
 10:"A"C=0:E=0:G=0:I=0:K=0:D=50:F=D:H=D:J=D:L=D:N=1:O=100:PAUSE "START":BEEP 3
 20:P=0:IF D<10 GOSUB 1:GOSUB 5:GOTO 70
 30:INPUT "YOUR GAS.";M:B=(D+F-H+J-L)/(M+π):A=Bπ
 40:IF (D<M)+(M<0)+(M>10) THEN 30
 50:GOSUB 1:GOSUB 2
 60:GOSUB 6
 70:P=P+2:IF P=10THEN 110
 80:Q=P/2:PAUSE "COMP ";Q:B=(D-F+H+J-L)/(M+2π):A=B/π:GOSUB 1:M=A
 90:IF A(4+P)<10 GOSUB 5:GOTO 70
100:GOSUB 2:GOSUB 6:GOTO 70
110:BEEP 1:PRINT "YOUR..=";C;"KM  :GAS.";D
120:BEEP 1:PRINT "COMP.1=";E;"KM  :GAS.";F
130:BEEP 1:PRINT "COMP.2=";G;"KM  :GAS.";H
140:BEEP 1:PRINT "COMP.3=";I;"KM  :GAS.";J
150:BEEP 1:PRINT "COMP.4=";K;"KM  :GAS.";L
160:IF C>=OPRINT "YOUR GOAL IN.":Q=0
170:IF E>=OPRINT "COMP.1 GOAL IN.":Q=0
180:IF G>=OPRINT "COMP.2 GOAL IN.":Q=0
190:IF I>=OPRINT "COMP.3 GOAL IN.":Q=0
200:IF K>=OPRINT "COMP.4 GOAL IN.":Q=0
210:IF Q=0THEN 110
220:GOTO 20
```

PC-1500用

航空機シミュレーション INS PANIC

小俣　岳見



★はじめに

あなたは大韓航空の機長です。あなたの飛行機「007」便は，３台のＩＮＳをつんで，アンカレッジを出発しました。機長であるあなたは，ＩＮＳの故障を直しながら自機を日本まで飛ばしてください。

★遊びかた

プログラムは[PEF] Ⓐでスタートです。タイトル表示があった後，今日のフライト予定が表示されますので，見終ったら[SPACE]を押してください。副機長のＩＮＳへのデータ入力のあと，ゲーム・スタートです。

まず，時間の表示があります。８時がスタート時間で，30分ずつあがります。

そして，「INS CHECK」とでて，今何ポイント目かを表示します。[SPACE]を押すと，チェックがはじまり，「ALL MUCHOK」と表示されればつぎのポイントに移りますが，３分の２の率で，「OH－DEFECTI」故障発生と表示されます。

テン・キーの[1]，[2]，[3]，で３台のＩＮＳを見ることができます。この中で一つだけあっているＩＮＳがあります。それを選んで[SPACE]を押してください。

INS PANICのプログラム・リスト

```
10:"A"WAIT 0:
   CLEAR :CLS :
   RANDOM :
   RESTORE :BEEP
   1
20:FOR C=1TO 21:
   CURSOR 5:PRINT
   LEFT$ ("< I.N.
   S PANIC >",C):
   BEEP 1,C:NEXT
   C:FOR C=30TO 1
   20:GCURSOR C:
   GPRINT "00":
   NEXT C
30:PRINT "*KAL";:
   GPRINT "1C1C3E
   1C0800";:PRINT
   "ANKALEG ";:
   GPRINT "081C3E
   1C1C1C1C1C3E
   1C08";
40:PRINT " TOKYO<
   007>";:BEEP 3
50:IF INKEY$ =""
   THEN 50
60:PRINT "*SUB CA
   PTEN*INPUTING
   POINT":BEEP 3
70:DIM X(9),Y(9),
   IX(3),IY(3):
   FOR A=1TO 9:
   READ X,Y:X(A)=
   X:Y(A)=Y:NEXT
   A
80:HO$="17":MI$="
   30":GP$="00020
   5020000"
90:FOR CO=1TO 9
100:IF MI$="30"LET
    MI$="00":HO$=
    STR$ (VAL (HO$
    )+1):GOTO 120
110:MI$="30"
120:PAUSE "    TIM
    E NOW |";HO$;"
    :";MI$;"|":
    PAUSE :PRINT "
    < INS CHECK >*
    No.";CO;" POIN
    T*":BEEP 3
130:IF INKEY$ =""
    THEN 130
140:DA=RND (4):IF
    DA=4PRINT "< I
    NS CHECH >ALL
    MUCH.OK!":BEEP
    3:PAUSE :NEXT
    CO
150:PRINT "< INS C
    HECK > OH! DEF
    ECT!":BEEP 3:
    PAUSE
160:FOR IN=1TO 3:
    IF IN=DALET IX
    (IN)=X(CO):IY(
    IN)=Y(CO):NEXT
    IN:GOTO 180
170:IX(IN)=X(CO)+(
    RND (6)-3):IY(
    IN)=Y(CO)+(RND
    (6)-3):NEXT IN
180:PRINT "10KEY<1
    ,2,3>SELECT<SP
    ACE>":BEEP 3
190:IN$=INKEY$ :IF
    IN$=" "THEN 23
    0
200:IN=ASC (IN$)-4
    8:IF IN<1OR IN
    >3THEN 190
210:ER=IN:PRINT "N
    o.";IN;"INS PO
    INT(";IX(IN);:
    GPRINT GP$;:
    PRINT ",";IY(I
    N);:GPRINT GP$
    ;:PRINT ")"
220:GOTO 190
230:PRINT "< INS S
    ELECT > INS No
    .";ER:BEEP 3:
    PAUSE :PAUSE
240:IF X(CO)=IX(ER
    )AND Y(CO)=IY(
    ER)PRINT "< IN
    S CHECK >INSSE
    LECT OK";:BEEP
    3:PAUSE :NEXT
    CO:GOTO 280
250:PRINT "< INS C
    HECK > OH! DEF
    ECT!":FOR A=1
    TO 5:BEEP 1,10
    0,50:CURSOR 18
    :PRINT "
     ":BEEP 1
260:CURSOR 18:
    PRINT "DEFECT!
    ":NEXT A:
    CURSOR 18:
    PRINT "DANGER!
    !":BEEP 1,20,5
    002
270:PRINT "DOGAGAG
    AGAAAAAA!!!!!"
    :PAUSE :PAUSE
    :GOTO 290
280:PRINT "JAPAN";
    :GPRINT "1C1C3
    E1C0800";:
    PRINT "HANADA
    EAR PORT":BEEP
    5:PAUSE :PAUSE
290:PRINT "TIME ";
    HO$;":";MI$;"
    POINT(";CO;")"
    :BEEP 3:PAUSE
    :PAUSE :PRINT
    "GAME OVER! AG
    AIN?(Y orN)
300:IN$=INKEY$ :IF
    IN$=""THEN 300
310:IF IN$="Y"THEN
    "A"
320:IF IN$="N"END
330:GOTO 300
1000:DATA 210,60,
     204,58,198,5
     5,190,53,180
     ,50,174,48,1
     68,45,160,43
     ,150,40
```

そのＩＮＳがあっていればつぎのポイントへいけますが，まちがっていると「007」便は落下して，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲです。

９ポイントで，日本に着きます。

★改造のポイント

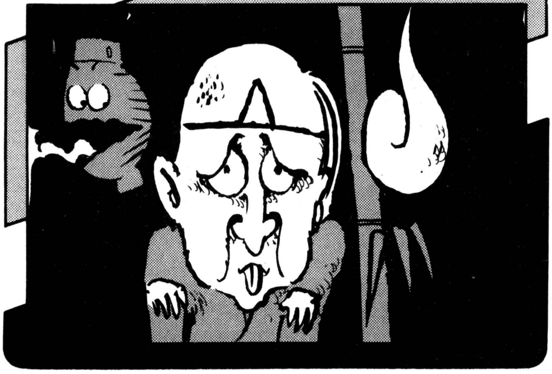
1000行のデータは，答同様です。ここをかえれば，「KAL」機でも，「JAL」機でも遊ぶことができます。

★FM－11とPCとMZをたしたマイコン発売！その名も「イレブンPM」!!（大阪府東大阪市・**馬頭康夫13才**）……
【**影**：13才が深夜番組など見ちゃイカン!!オールナイトフジには女子大生なんか出てないぞ!!**編**：バッカ！】

PC-2001用

おばけやしき

オバQ



これは，人を移動させて左のはしから右のはしまで行かせるゲームです。

遊びかた

④で左，⑥で右，⑧で上，②で下です。と中に，人間の行く手をじゃまする怪物がいます。

1．**カバトットのおきもの**…画面に二つあり，これにぶつかると死にます。フランケンシュタインでさえも，これにぶつかると5歩うしろへしりぞきます。

2．**フランケンシュタイン**…ゆっくりと人を追いかけてきて、つかまると死にます。

3．**こうもり**…小さいこうもりと大きいこうもりがありまして，小さいうちに逃げておかないといけません。こうもりが大きくなったときにその上下左右1マス以内にいれば、死んでしまいます。

それではガンバってください。すぐなれると思いますが，5面クリアまでいったなら君は大天才です！

おばけやしきのプログラム・リスト

```
10 FORA=0TO29:READA$:POKE&HFCAE+A,VAL("&
h"+A$):NEXTA
20 DATA 03,03,04,18,18,00,00,01,02,04
30 DATA 00,60,3F,6B,08,30,70,30,78,30
40 DATA 08,6B,3F,6B,08,00,00,08,7F,00
50 CONSOLE 0,0,0
60 PRINT CHR$(12);
70 FORI=0TO79:PRINT CHR$(&HE3);:NEXTI:LO
CATE13:PRINT " オ バ ケ ヤ シ キ ";:FORA=0TO6
:BEEP31,1:NEXTA
80 '
90 A=0:B=39:C=35:K=0
95 PRINT CHR$(12);
100 LOCATE39:PRINT CHR$(&HE5);:LOCATE79:
PRINT CHR$(&HE5);
110 LOCATE10:PRINT CHR$(&HE3);:LOCATE55:
PRINT CHR$(&HE3);
120 IFK=1AND(A=CORA=C+1ORA=C-1ORA=C+40OR
A=C-40)THENLOCATEA:PRINT "*";:BEEP31,5:P
RINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "GAME OVER
SCORE :";SC:END
130 IFA=BTHENLOCATEA:PRINT "*";:BEEP31,5
:PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "GAME OVE
R SCORE :";SC:END
140 IFA=10ORA=55THENLOCATEA:PRINT "*";:B
EEP31,5:PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINT "G
AME OVER SCORE :";SC:END
150 IFA=38ORA=78THENGOSUB350:GOTO 90
160 IFRND(1)>.5THEN180ELSE170
170 IFA>40ANDB<40THENB=B+40:GOTO 175 ELS
EIFA<40ANDB>40THENB=B-40:GOTO 175ELSEIFA
>BTHENB=B+1:GOTO 175ELSEIFA<BTHENB=B-1
175 IFB=10ORB=55THENLOCATEB-1:PRINT "
";:B=B+5ELSEIFB=40THENB=39ELSEIFB>79THEN
B=79
180 LOCATEB-1:PRINT " ";CHR$(&HE4);" ";:
IFB>40THENLOCATEB-40:PRINT " ";ELSELOCAT
EB+40:PRINT " ";
190 IFK=0THENK=1:LOCATEC:PRINT CHR$(&HE0
);:GOTO 210
200 IFK=1THENK=0:LOCATEC:PRINT " ";:C=IN
T(RND(1)*79):IFC=10ORC=55ORC=39ORC=79THE
NC=20
210 LOCATEC:PRINT CHR$(&HE1);
220 Q$=INKEY$:IFQ$="4"ANDA<>0ANDA<>40THE
NA=A-1:LOCATEA:PRINT CHR$(&HE2);" ";
230 IFQ$="6"THENSC=SC+1:A=A+1:LOCATEA-1:
PRINT " ";CHR$(&HE2);
240 IFQ$="8"ANDA>40THENA=A-40:LOCATEA:PR
INT CHR$(&HE2);:LOCATEA+40:PRINT " ";
250 IFQ$="2"ANDA<40THENA=A+40:LOCATEA:PR
INT CHR$(&HE2);:LOCATEA-40:PRINT " ";
260 GOTO 100
350 PRINT CHR$(12);:PRINT "CLEAR !!":SC=
SC+1000:RETURN
```



評…全国の受験生諸君，カゼをひかぬよう頑張って！(編)

決まっちゃった人は投稿くださいよ！(影)

大阪府守口市・木下貴子　18才

★さ～て，ベーマガでも買お一っと！スーパーSoft マガジンのために……なんてことは言いません!!（神奈川県川崎市・**加藤達雄14才**）……【**編**：グスン！いいよ，影さんと2人でベーマガを守ってみせるから，グスン！】

月刊マイコン別冊

パソコンワープロ

好評発売中

B5判／ 264頁 2色刷
定価1,300円

君のパソコンをワープロに!!
ワープロソフトを徹底分析!!

「ワープロって何？」、「どんなことができるのか」、「自分のパソコンに使えるワープロは？」などの疑問に答え、これからワープロソフトを買おうという人、また買い替えようという人のために詳しく解説しました。



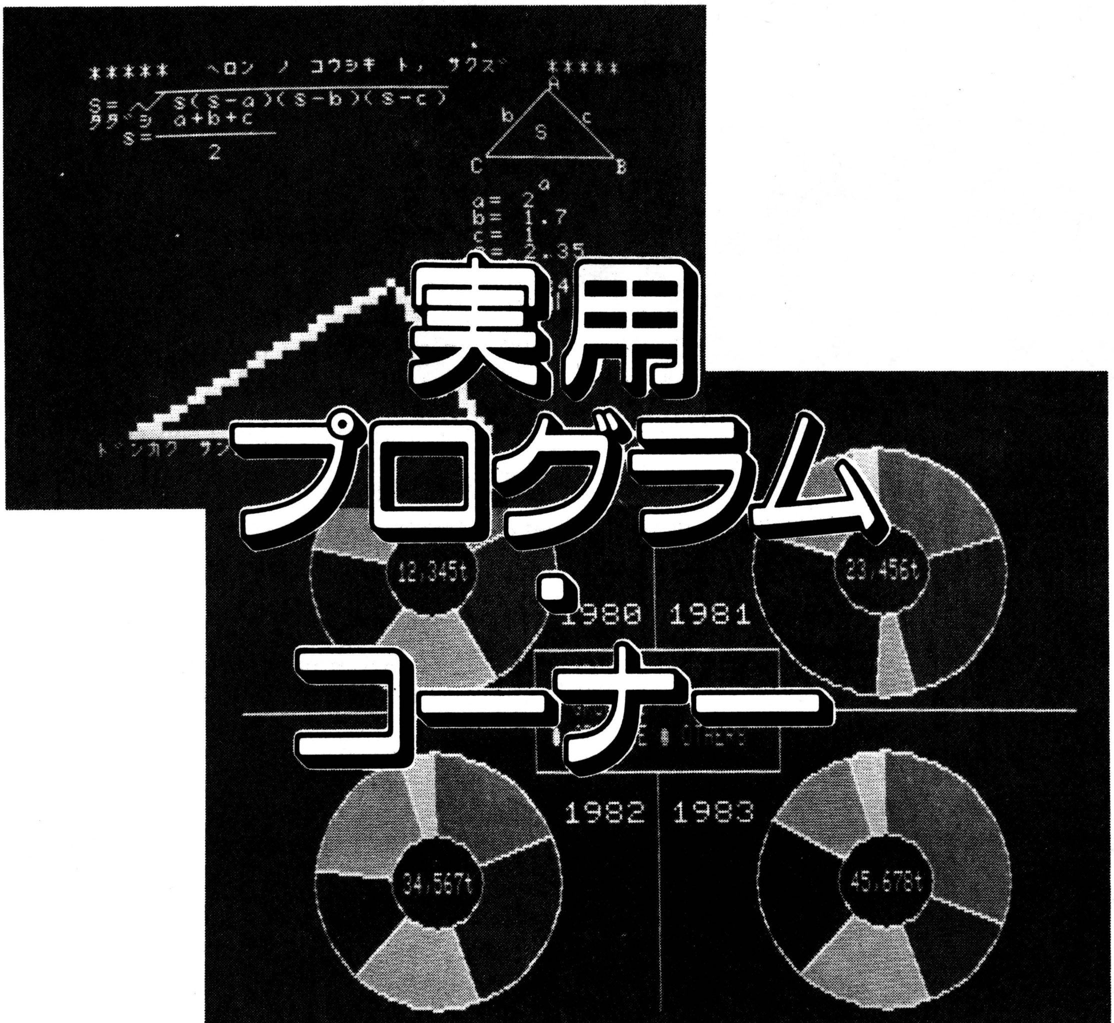


本書の特色

- パソコン用日本語ワードプロセッシングソフトの操作方法を解説。
- ワープロ試用記、訪問記。
- ソフト65種の性能表。
- 自分のパソコンに対応するワープロソフトが一目でわかる機種別ソフト一覧表。
- ワープロプログラム掲載。
- 漢字プリンタとプリンタ別対応パソコン一覧。

電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話 03(445)6111

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

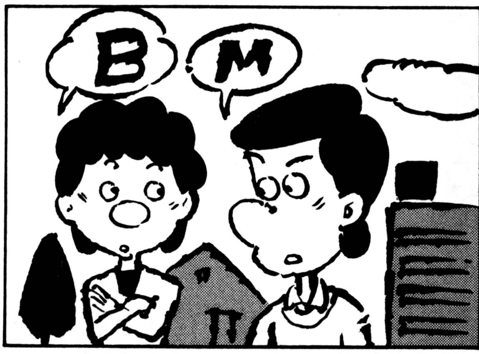
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



JR-100用 パスワード

沢口　孝浩

パスワードとは

パスワードとは，これをＬＯＡＤするとＬＩＳＴを取ることができなくなります。ですから，㊙プログラム等々の盗作を防止するのに役立つし，とにかく他にも役立つの！



《写真１》実行画面

使いかた

まず，リストを打ってください。それをＲＵＮしてっ！　そしてそれをＭＳＡＶＥ"ＰＡＳ"，＄14，＄20としてテープに入れてください。そして使う時は，ＭＬＯＡＤで入れてください。するとＬＩＳＴをみよう！すると，ＳＹＮＴＡＸ　ＥＲＲＯＲとなるのです。

しくみ

このプログラムは，ＪＲ−100のインタプリタのワーク・エリアをいじっただけさ。くだらないかなあ，だけど馬鹿にしないでね。

終りに

パスワードをかけたあとに，そのＬＩＳＴをみれる方法はあえて書かないけど，とにかくみれる方法は考えないほうが身のためです。そうでないと暴走するぜ！

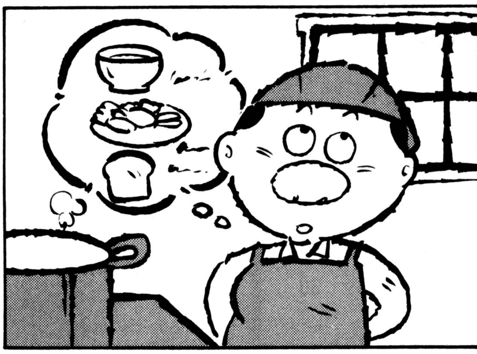
パスワードのプログラム・リスト

```
10 REM@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 REM@    PASS WARD    @@@@@
30 REM@     VER 1.2     @@@@@
40 REM@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
50 CLS: REM INTAPRITA NI                          KAKIKOMU
60 FORA=$14TO$20
70 READB$
80 B$="$"+B$:B=VAL(B$)
90 POKEA,B
100 NEXTA
110 LOCATE9,0:PRINT"▒PUSH RETURN KEY TO                        SAVE!!"
120 LOCATE5,0:PRINT'MSAVE"PAS",$14,$20'
130 LOCATE3,0
200 DATA00, 01, C3, EC, C3, F3, F8, 99, F8, C9, 00, 1F, 00
210 END            :REM
```


★大橋照子の「ラジオはアメリカン」は，北日本放送では土曜の午後10：30からで〜す♡♡(富山県射水郡・**大野仁美15才**)……【**影**：(ヒソヒソ話)編くん知ってた？編集長は大橋照子と友達なんだってー。**編**：**ウソー!?**】

MZ-80K/1200/700(S-ベーシック)用

学校給食栄養価計算



大木　信明

プログラムの説明

①内　容

本校の栄養士のお姉様が，学校給食の栄養価表を作成するのに，毎回苦労されているので，このプログラムを作ってあげました。

②使いかた

給食のメニュー一食分に含まれる食品の量を入力すると，主要な栄養素の含有量と熱量を計算し，最後にメニュー一食分の栄養素の累計を算出します。

③操作方法

食品表（別途用意）をみながら，各食品の番号と量を入力してください。

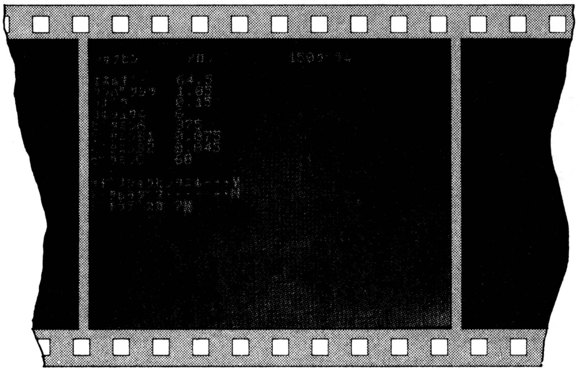
④プログラムのしくみ

READ，DATA文と累計を求める簡単なものです。

《第1表》食 品 表

1	コッペパン	30	あづき	59	うずら卵	88	キウイ
2	ぶどうパン	31	いんげん豆	60	鶏卵	89	グレープフルーツ
3	ロールパン	32	大豆	61	牛乳	90	すいか
4	くろパン	33	きなこ	62	生クリーム	91	梨
5	チーズパン	34	豆腐	63	ヨーグルト	92	夏みかん
6	小麦粉	35	焼豆腐	64	脱脂粉乳	93	パイナップル
7	うどん(生)	36	生揚げ	65	プロセスチーズ	94	はっさく
8	うどん(ゆで)	37	油揚げ	66	さやいんげん	95	バナナ
9	うどん(干し)	38	がんもどき	67	さやえんどう	96	ブドウ
10	中華麺(生)	39	凍り豆腐	68	グリンピース	97	レーズン
11	中華麺(蒸し)	40	淡色辛味噌	69	キャベツ	98	メロン
12	中華麺(干し)	41	さわら	70	キュウリ	99	りんご
13	ソフト麺	42	まぐろ赤身	71	ゴボウ	100	干ししいたけ
14	マカロニ	43	いか	72	セロリ	101	マッシュルーム
15	パン粉	44	焼竹輪	73	大根	102	わかめ
16	精白米	45	薩摩揚げ	74	竹の子	103	醤油
17	ビーフン	46	牛肉	75	レタス	104	ウスターソース
18	とうもろこし	47	豚肉	76	トマト	105	中濃ソース
19	こんにゃく	48	豚肉(角)	77	トマトピューレ	106	トマトケチャップ
20	さつまいも	49	豚挽肉	78	にんじん	107	マヨネーズ
21	里芋	50	牛挽肉	79	ねぎ	108	ひじき
22	じゃがいも	51	合い挽肉	80	白菜	109	ツナ缶
23	澱粉	52	鳥肉(皮つき)	81	パセリ	110	たまねぎ
24	はるさめ	53	鳥肉(皮なし)	82	ピーマン	111	ワンタン皮
25	砂糖	54	豚レバー	83	ほうれん草(生)	112	スープの素
26	植物油	55	ベーコン	84	ほうれん草(ゆ)	113	中華スープの素
27	マーガリン	56	プレスハム	85	もやし		
28	バター	57	フランクフルト	86	みかん		
29	ごま	58	ウインナー	87	黄桃		

★M君はP6mkIIがいいといってたが「マリちゃん危機一髪」というソフトを見てからFM－7がほしいという。(兵庫県西宮市・**田中文太11才**)……【**編**：どんなゲームなのかなー。**影**：と・ぼ・け・る・な　ドカ!!】



《写真１》実行画面

⑤ 入力方法

食品の番号を聞いてくるので使用食品の番号を入力してください。

例　じゃがいもなら　22

次に量を何グラムかきいてくるのでグラム数を入力してください。

例　30グラムなら　30

⑥ 改造のアドバイス

使用食品数が意外と多かったため，食品をディスプレイに表すことができず，やむなく表を作成しました。

学校給食栄養価計算のプログラム・リスト

```
1 PRINT"■"
2 PRINT"ｵﾝｶﾞｸ ｦ ｷｷﾅｶﾞﾗ ｺｺﾛﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞｦ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
4 M1$="_G3+C1+E1+G1+A1+G1+E1+F3+F3+D5"
5 M2$="_G3+_B1+D1+F1+G1+F1+D1+E3+D3+C5"
6 M3$="_B1+D1+G1+A1+G3+_B3+C3+C3+C3"
7 TEMPO5
8 MUSICM1$,M2$,M1$,M3$
10 PRINT"■"
20 PRINT"ｺﾚｶﾗ ｼｮｸﾋﾝ ﾉ ｴｲﾖｳｶ ﾉ ｹｲｻﾝ ｦ ｼﾏｽ"
30 PRINT"ｼｮｸﾋﾝﾋｮｳ ｦ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
40 PRINT"ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｶﾞ ﾃﾞｷﾀﾗ ｽｷﾅ ｷｰｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
50 GETD$:IFD$=""THEN50
100 DIMB(2):DIMT(8)
110 E=0:P=0:F=0:K=0:A=0:B(1)=0:B(2)=0:C=0:S=0
120 T(1)=0:T(2)=0:T(3)=0:T(4)=0:T(5)=0:T(6)=0:T(7)=0:T(8)=0
130 PRINT"■"
140 INPUT"ｼｮｸﾋﾝ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ? ";S
150 RESTORE
160 FORR=1TOS
170 READ A$,E,P,F,K,A,B(1),B(2),C
180 NEXTR
190 PRINT"■"
200 PRINTA$
210 INPUT"ﾅﾝｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｽｶ ?";G
220 E=E/100*G:P=P/100*G:F=F/100*G:K=K/100*G
230 A=A/100*G:B(1)=B(1)/100*G:B(2)=B(2)/100*G:C=C/100*G
240 PRINT"■"
250 PRINT"ｼｮｸﾋﾝ",A$,G;"ｸﾞﾗﾑ"
260 PRINT
270 PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ";"  ";E
280 PRINT"ﾀﾝﾊﾟｸｼﾂ";" ";P
290 PRINT"ｼﾎﾞｳ";"    ";F
300 PRINT"ｶﾙｼｭｳﾑ";"  ";K
310 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝA";"  ";A
320 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝB1";" ";B(1)
330 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝB2";" ";B(2)
340 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝC";"  ";C
350 GOSUB420
360 PRINT
380 PRINT"ﾂｷﾞﾉｼｮｸﾋﾝｦﾐﾙ---Y"
390 PRINT"ﾄｰﾀﾙｦﾀﾞｽ-------N"
400 INPUT"ﾄﾞﾁﾗﾃﾞｽｶ ?";B$
410 IFB$="Y"THEN130
415 IFB$="N"THEN480
420 REM TOTAL
430 T(1)=T(1)+E:T(2)=T(2)+P:T(3)=T(3)+F
440 T(4)=T(4)+K:T(5)=T(5)+A:T(6)=T(6)+B(1)
450 T(7)=T(7)+B(2)
460 T(8)=T(8)+C
470 RETURN
480 PRINT"■"
490 PRINT"ｿｳ ｺﾞｳｹｲ"
500 PRINT
510 PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ";"  ";T(1)
520 PRINT"ﾀﾝﾊﾟｸｼﾂ";" ";T(2)
530 PRINT"ｼﾎﾞｳ";"    ";T(3)
540 PRINT"ｶﾙｼｭｳﾑ";"  ";T(4)
550 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝA";"  ";T(5)
560 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝB1";" ";T(6)
570 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝB2";" ";T(7)
580 PRINT"ﾋﾞﾀﾐﾝC";"  ";T(8)
590 PRINT
600 PRINT
610 INPUT"ﾓｳｲﾁﾄﾞｼﾏｽｶ ?";C$
620 IFC$="Y"THEN10
630 IFC$="N"THENEND
640 DATA ｺｯﾍﾟﾊﾟﾝ,311,9.3,5.5,46,346,0.5,0.33,0
650 DATA ﾌﾞﾄﾞｳﾊﾟﾝ,320,8.5,4.8,48,298,0.45,0.3,0
660 DATA ﾛｰﾙﾊﾟﾝ,346,8.5,10.2,42,315,0.46,0.3,0
670 DATA ｸﾛﾊﾟﾝ,321,8.9,5.1,73,317,0.48,0.33,0
680 DATA ﾁｰｽﾞﾊﾟﾝ,299,9.8,6.3,79,364,0.43,0.31,0
690 DATA ｺﾑｷﾞｺ,368,8.5,1.9,29,500,0.75,0.35,0
700 DATA ｳﾄﾞﾝﾅﾏ,280,6.8,1.3,15,0,0.09,0.03,0
710 DATA ｳﾄﾞﾝﾕﾃﾞ,101,2.5,0.5,7,0,0.02,0.01,0
720 DATA ﾎｼｳﾄﾞﾝ,358,8.9,1.8,22,0,0.14,0.03,0
730 DATA ﾁｭｳｶﾒﾝﾅﾏ,284,8.4,1.4,15,0,0.02,0.02,0
740 DATA ﾁｭｳｶﾒﾝﾑｼ,196,6.0,1.0,12,0,0.02,0.02,0
750 DATA ﾁｭｳｶﾒﾝﾎｼ,369,11.2,1.9,22,0,0.03,0.03,0
760 DATA ｿﾌﾄﾒﾝ,160,4.5,0.9,12,217,0.32,0.15,0
770 DATA ﾏｶﾛﾆ,378,13.0,2.2,18,0,0.21,0.07,0
780 DATA ﾊﾟﾝｺ,372,10.2,5.5,19,0,0.11,0.06,0
790 DATA ｾｲﾊｸﾏｲ,356,6.8,1.3,6,0,0.12,0.03,0
800 DATA ﾋﾞｰﾌﾝ,377,7.0,1.6,15,0,0.08,0.02,0
810 DATA ﾄｳﾓﾛｺｼ,96,2.7,0.6,2,42,0.03,0.06,4
820 DATA ｺﾝﾆｬｸ,0,0.1,0,43,0,0,0,0
830 DATA ｻﾂﾏｲﾓ,123,1.2,0.2,32,0,0.10,0.05,30
840 DATA ｻﾄｲﾓ,60,2.6,0.2,22,0,0.09,0.07,5
850 DATA ｼﾞｬｶﾞｲﾓ,77,2.0,0.2,5,0,0.11,0.03,23
860 DATA ﾃﾞﾝﾌﾟﾝ,330,0.1,0.1,10,0,0,0,0
870 DATA ﾊﾙｻﾒ,342,0.1,0.2,40,0,0,0,0
```


★僕とW君はかわりばんこにベーマガを買っている。美しい友情だなあ。(神奈川県川崎市・シャープペン)…【編：友情とは，ともにこずかいを使いはたしてベーマガを買い，お互いの苦しみを分かちあうこと(調子いい！)。】

1760行以下に必要な食品を追加し，表に順次書き加えてください。ＤＡＴＡは，食品名，100グラム当たりの熱量，蛋白質，脂肪，カルシウム，ビタミンＡ，ビタミンＢ１，ビタミンＢ２，ビタミンＣの順です。

★

参考文献

女子栄養大学出版部　四訂食品成分表のＤＡＴＡによる

★

```
880 DATA ｻﾄｳ,384,0,0,1,0,0,0,0
890 DATA ｼｮｸﾌﾞﾂﾕ,921,0.100.0,0,0,0,0,0
900 DATA ﾏｰｶﾞﾘﾝ,759,0.3,82.1,11,6000,0,0,0
910 DATA ﾊﾞﾀｰ,745,0.6,81.0,15,1900,0.01,0.03,0
920 DATA ｺﾞﾏ,578,19.8,51.9,1200,0,0.95,0.25,0
930 DATA ｱｽﾞｷ,339,20.3,2.2,75,0,0.45,0.16,0
940 DATA ｲﾝｹﾞﾝﾏﾒ,333,19.9,2.2,130,0,0.50,0.20,0
950 DATA ﾀﾞｲｽﾞ,417,35.3,19.0,240,0,0.83,0.30,0
960 DATA ｷﾅｺ,437,35.5,23.4,250,0,0.76,0.26,0
970 DATA ﾄｳﾌ,77,6.8,5.0,120,0,0.07,0.03,0
980 DATA ﾔｷﾄﾞｳﾌ,88,7.8,5.7,150,0,0.07,0.03,0
990 DATA ﾅﾏｱｹﾞ,151,10.7,11.3,240,0,0.07,0.03,0
1000 DATA ｱﾌﾞﾗｱｹﾞ,388,18.6,33.1,300,0,0.06,0.03,0
1010 DATA ｶﾞﾝﾓﾄﾞｷ,233,15.3,17.8,270,0,0.03,0.04,0
1020 DATA ｺｵﾘﾄﾞｳﾌ,533,50.2,33.4,590,0,0.02,0.03,0
1030 DATA ﾀﾝｼｮｸｶﾗﾐｿ,192,12.5,6.0,100,0,0.03,0.10,0
1040 DATA ｻﾜﾗ,177,20.1,9.7,13,40,0.09,0.35,0
1050 DATA ﾏｸﾞﾛｱｶﾐ,133,28.3,1.4,5,20,0.10,0.09,2
1060 DATA ｲｶ,76,15.6,1.0,18,10,0.03,0.05,0
1070 DATA ﾔｷﾁｸﾜ,126,12.2,2.1,15,0,0.05,0.08,0
1080 DATA ｻﾂﾏｱｹﾞ,150,12.3,4.5,60,0,0.05,0.10,0
1090 DATA ｷﾞｭｳﾆｸ,143,22.3,4.9,3,0,0.10,0.19,2
1100 DATA ﾌﾞﾀﾆｸ,188,19.0,11.3,5,10,0.95,0.27,2
1110 DATA ﾌﾞﾀﾆｸｶｸ,158,20.4,7.4,5,0,1.13,0.25,1
1120 DATA ﾌﾞﾀﾋｷﾆｸ,233,17.8,16.7,5,16,0.88,0.24,1
1130 DATA ｷﾞｭｳﾋｷﾆｸ,185,19.7,10.7,5,23,0.08,0.20,1
1140 DATA ｱｲﾋﾞｷﾆｸ,209,18.8,13.7,5,20,0.48,0.22,1
1150 DATA ﾄﾘﾆｸｶﾜﾂｷ,207,19.0,13.5,6,130,0.11,0.16,3
1160 DATA ﾄﾘﾆｸｶﾜﾅｼ,133,20.5,4.9,4,70,0.12,0.16,3
1170 DATA ﾌﾞﾀﾚﾊﾞｰ,128,20.4,3.4,5,43000,0.34,3.60,20
1180 DATA ﾍﾞｰｺﾝ,423,12.9,39.1,5,20,0.47,0.14,35
1190 DATA ﾌﾟﾚｽﾊﾑ,123,15.4,4.5,7,0,0.55,0.18,50
1200 DATA ﾌﾗﾝｸﾌﾙﾄ,295,12.7,23.0,11,17,0.21,0.13,10
1210 DATA ｳｲﾝﾅｰ,304,13.1,24.8,12,0,0.26,0.13,10
1220 DATA ｳｽﾞﾗﾀﾏｺﾞ,174,11.0,13.2,47,1600,0.03,0.33,0
1230 DATA ｹｲﾗﾝ,162,12.3,11.2,55,640,0.08,0.48,0
1240 DATA ｷﾞｭｳﾆｭｳ,59,2.9,3.2,100,110,0.03,0.15,0
1250 DATA ﾅﾏｸﾘｰﾑ,431,1.7,45.0,50,490,0.02,0.09,0
1260 DATA ﾖｰｸﾞﾙﾄ,76,3.5,0.1,120,0,0.03,0.15,0
1270 DATA ﾀﾞｯｼﾌﾝﾆｭｳ,359,37.0,0.8,1300,33,0.43,2.80,10
1280 DATA ﾌﾟﾛｾｽﾁｰｽﾞ,339,22.7,26.0,630,1200,0.03,0.38,0
1290 DATA ｻﾔｲﾝｹﾞﾝ,21,2.3,0.1,55,280,0.09,0.10,6
1300 DATA ｻﾔｴﾝﾄﾞｳ,30,2.9,0.1,55,340,0.12,0.10,34
1310 DATA ｸﾞﾘﾝﾋﾟｰｽ,96,7.3,0.2,28,200,0.25,0.12,18
```

```
1320 DATA ｷｬﾍﾞﾂ,24,1.4,0.1,43,10,0.05,0.05,44
1330 DATA ｷｭｳﾘ,11,1.0,0.2,24,85,0.04,0.04,13
1340 DATA ｺﾞﾎﾞｳ,76,2.8,0.1,49,0,0.04,0.07,4
1350 DATA ｾﾛﾘ,13,0.9,0.1,34,160,0.03,0.03,6
1360 DATA ﾀﾞｲｺﾝ,18,0.8,0.1,30,0,0.03,0.02,15 -
1370 DATA ﾀｹﾉｺ,20,2.6,0.1,24,0,0.01,0.04,0
1380 DATA ﾚﾀｽ,13,1.0,0.2,21,70,0.06,0.04,6
1390 DATA ﾄﾏﾄ,16,0.7,0.1,9,220,0.05,0.03,20
1400 DATA ﾄﾏﾄﾋﾟｭｰﾚ,40,1.9,0.1,19,540,0.09,0.07,20
1410 DATA ﾆﾝｼﾞﾝ,32,1.2,0.2,39,4100,0.07,0.05,6
1420 DATA ﾈｷﾞ,27,1.1,0.1,47,85,0.04,0.06,14
1430 DATA ﾊｸｻｲ,12,1.1,0.1,35,0,0.04,0.04,22
1440 DATA ﾊﾟｾﾘ,37,3.0,0.2,190,4200,0.20,0.24,200
1450 DATA ﾋﾟｰﾏﾝ,21,0.9,0.1,10,150,0.04,0.04,80
1460 DATA ﾎｰﾚﾝｿｳﾅﾏ,25,3.3,0.2,55,1700,0.13,0.23,65
1470 DATA ﾎｰﾚﾝｿｳﾕﾃﾞ,28,3.8,0.1,60,2000,0.07,0.13,45
1480 DATA ﾓﾔｼ,16,2.3,0,17,0,0.04,0.07,12
1490 DATA ﾐｶﾝ,40,0.7,0.1,13,65,0.08,0.04,35
1500 DATA ｵｳﾄｳ,76,0.6,0.1,10,10,0.01,0.01,7
1510 DATA ｷｳｲ,56,1.0,0.4,27,36,0,0.03,80
1520 DATA ｸﾞﾚｰﾌﾟﾌﾙｰﾂ,36,0.8,0.1,18,0,0.06,0.03,40
1530 DATA ｽｲｶ,31,0.7,0,6,210,0.03,0.03,6
1540 DATA ﾅｼ,40,0.3,0.1,3,0,0.03,0.01,3
1550 DATA ﾅﾂﾐｶﾝ,38,0.8,0.3,16,0,0.06,0.03,40
1560 DATA ﾊﾟｲﾅｯﾌﾟﾙ,80,0.4,0.1,7,0,0.07,0.01,7
1570 DATA ﾊｯｻｸ,44,0.8,0.1,13,0,0.06,0.03,40
1580 DATA ﾊﾞﾅﾅ,87,1.1,0.1,4,15,0.04,0.04,10
1590 DATA ﾌﾞﾄﾞｳ,56,0.5,0.2,6,0,0.05,0.01,4
1600 DATA ﾚｰｽﾞﾝ,315,2.8,0.2,65,0,0.12,0.03,0
1610 DATA ﾒﾛﾝ,43,0.7,0.1,4,250,0.05,0.03,40
1620 DATA ﾘﾝｺﾞ,50,0.2,0.1,3,0,0.01,0.01,3
1630 DATA ﾎｼｼｲﾀｹ,0,20.3,3.4,12,0,0.57,1.70,0
1640 DATA ﾏｯｼｭﾙｰﾑ,0,3.4,0.2,10,0,0.03,0.24,0
1650 DATA ﾜｶﾒ,0,4.1,0.5,190,470,0.03,0.07,0
1660 DATA ｼｮｳﾕ,58,7.5,0,21,0,0.05,0.19,0
1670 DATA ｳｽﾀｰｿｰｽ,113,1.1,0.1,55,39,0.01,0.02,0
1680 DATA ﾁｭｳﾉｳｿｰｽ,121,1.1,0.1,75,50,0.02,0.04,0
1690 DATA ﾄﾏﾄｹﾁｬｯﾌﾟ,127,1.6,0.1,18,350,0.08,0.06,3
1700 DATA ﾏﾖﾈｰｽﾞ,666,2.8,72.5,23,180,0.04,0.10,0
1710 DATA ﾋｼﾞｷ,0,10.6,1.3,1400,310,0.01,0.14,0
1720 DATA ﾂﾅｶﾝ,287,24.0,19.7,3,0,0.05,0.13,0
1730 DATA ﾀﾏﾈｷﾞ,35,1.0,0.1,15,0,0.04,0.01,7
1740 DATA ﾜﾝﾀﾝ,377,11.6,2.0,15,0,0.06,0.04,0
1750 DATA ｽｰﾌﾟﾉﾓﾄ,227,9.6,4.5,27,0,0.04,0.06,0
1760 DATA ﾁｭｰｶｽｰﾌﾟ,255,17.0,20.0,0,0,0,0,0
```

MZ-1200/700

★Is she a MACHI？じつは「伊豆市は街」。われながら，しょーもない！（大阪府南河内郡・**べえまがお**）……【**影**：では私がお手本を一 What is a march？じつは「ワタは丸ハ」どうだ!!……負けた。】



PC-6001/mkII (16K)用

月の満ち欠け

小路　昆

昨年の9月21日は仲秋の名月でしたが，天候に恵まれず，結局3年続けて拝むことができませんでした。そこで，さっそくマイコってみたのがこの作品です。みなさんも，パソコンの名月を観賞してください。

RUN

再現したい日の年月日と時刻（24時間制）を入力するだけで，あとはＳＴＯＰキーを押すまで以後毎日同時刻の月を再現します。最初に西暦か昭和，大正，明治を選んでください。

DIM(　)

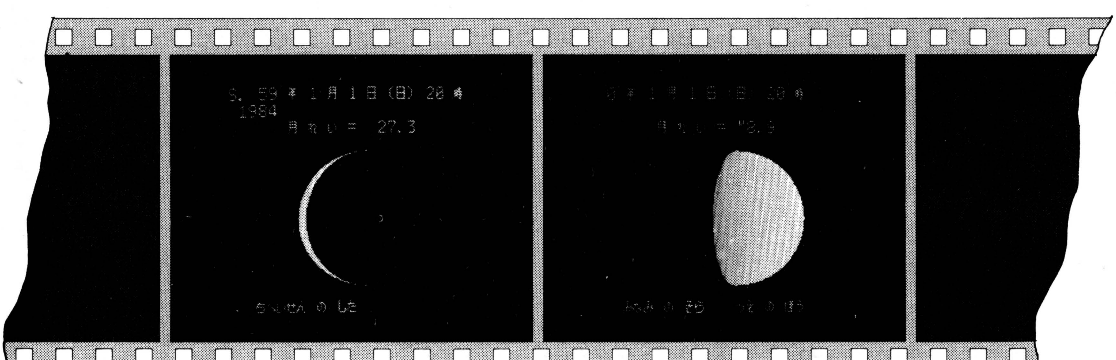
ＣＲＴに表示するものは，年月日時刻と曜日，月令，月の形状，その時の月の方角を設定しました。昭和，大正，明治使用時は，西暦もあわせて表示します。なお，方角は非常に大ざっぱなもので，おおよその見当くらいに思ってください。

IF……THEN

標準的なＢＡＳＩＣだけですから移植は簡単です。画面構成の問題だけです。倍精度の使える機種は倍精度を使ってください。別のＲＥＭ文を参考にしてください。

OD Error

次の年月日は，日食のあった日または予想日の適当なものです。２～３時間違えば月令も変わりますが，適当な時刻を入力してみてください。いずれも新月前後となり，けっこう使えることがわかってもらえると思います。1963.７.21，1981.７.31，1987.９.23，2012.５.21，2070.４ .11



《写真１》きれいな三日月ですネ！　《写真２》ほーっ，とタメ息がでちゃいました

★12月号の岩崎くん，影さんをいじめちゃだめ！（埼玉県浦和市・いずみ17才）……【編：先日，珍獣愛護協会から抗議があって，さっそく影さんを保健所に渡すことにしました。なんでも影さんはゴキブリを主食にしてるとか。】

REM

移植についての参考

① 30行：Ｐ６でグラフィック・モードを選択するもの

② 110，130行中の＊1.1：Ｐ６では，１辺が同じドット数の４角を描いた場合縦長になり，正方形にするためには横方向を1.1倍しなければならない。128：Ｐ６の横ドット数は 256であり，月をＣＲＴの中央に表示するための横方向センター。50：月表示縦方向半径のドット数。2501：上記半径の２乗に１を加えたもの。

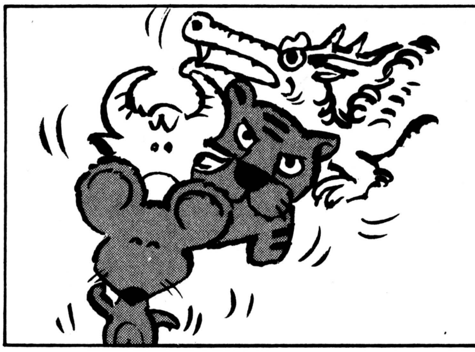
③ 120，140行中の＋46：Ｐ６の縦方向ドット数 192のセンター96から縦半径の50を引いたもの。

参考　「マイコン宇宙講座」中野主一著

月の満ち欠けのプログラム・リスト

```
10 DIMT(12):TM=0:GOSUB1000
20 INPUT"Month";M:INPUT"Day";D:I
NPUT"Hour";H
30 SCREEN 4,2,2:COLOR1,0,1:CLS
40 GOSUB2000:GOSUB3000:GOSUB4000
:GOSUB5000:GOSUB6000:CLS
50 PRINT "  ";N$;YY;" 年";M;" 月";
D;" 日";" (";W$(W);")";H;" 時"
60 IFA<>1THENPRINT "  ";Y
70 LOCATE8,2:PRINT "月 れ い = ";G
80 GOSUB7000
90 LOCATE 5,13:PRINT F$(E);H$(Q)
;
100 IFSI<0THEN130
110 FORI=0TO100:X=SQR(2501-(I-50
)^2)*1.1 +128:Z=(X-128)*C+128
120 LINE(X,I+46)-(Z,I+46),2:NEXT
:GOTO 150
130 FORI=0TO100:X=-SQR(2501-(I-5
0)^2)*1.1 +128:Z=(X-128)*C+128
140 LINE(X,I+46)-(Z,I+46):NEXT
150 D=D+1  :GOTO 40
999 REM♥♥♥(ね ん ご う)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1000 CLS:PRINT "  ね ん ご う":PRIN
T
1010 PRINT "     せいれき ....  1"
1020 PRINT "     しょうわ ....  2"
1030 PRINT "     たいしょう ...  3"
1040 PRINT "     めいじ ....  4"
1050 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1050
1060 IFA$<"1"ORA$>"4"THEN1050
1070 A=VAL(A$):CLS:ONAGOTO1080,1
090,1100,1110
1080 INPUT"Year(せいれき)";YY:Y=YY:N
$="":RETURN
1090 INPUT"Year(しょうわ)";YY:Y=YY+1
925:N$="S.":RETURN
1100 INPUT"Year(たいしょう)";YY:Y=YY+
1911:N$="T.":RETURN
1110 INPUT"Year(めいじ)";YY:Y=YY+1
867:N$="M.":RETURN
1999 REM♥♥♥(MJD = ?)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2000 S=SGN(Y):Y=ABS(Y):IFS<0THEN
Y=Y*S
2005 PP=Y+(M-1)/12+D/365.25:IFM>
2THEN2010
2007 M=M+12:Y=Y-1
2010 IFY<0ANDTM=1THENS=SGN(Y):Y=
ABS(Y):GOTO 2070
2020 IFTM=1THEN2070
2030 IFPP>1582.7611THEN2070
2040 IFY<0THENS=SGN(Y):Y=ABS(Y):
GOTO 2060
2050 J=INT(365.25*Y)+INT(30.59*(
M-2))-678914:GOTO 2080
2060 J=S*INT(365.25*Y)+INT(30.59
*(M-2))-678915:Y=S*Y:GOTO 2080
2070 J=S*INT(365.25*Y)+S*INT(Y/4
00)-S*INT(Y/100)+INT(30.59*(M-2)
)-678912
2075 IFY=0THENJ=J+1
2080 Y=Y*S:MJD=J+D+(H-9)/24:IFM>
12THENM=M-12:Y=Y+1
2090 RETURN
2999 REM♥♥♥(月 れ い (G) = ?)♥♥♥♥♥
3000 T=(MJD-15019.5)/36525
3010 R=350.737486+444960*T+307.1
14217*T-1.436E-03*T*T
3020 R=R/360-INT(R/360):G=INT(R*
294)/10
3030 C=COS(R*2*3.141592654):SI=S
IN(R*2*3.141592654)
3040 RETURN
3999 REM♥♥♥(月 月 火 水 木 金 金)♥♥♥♥♥
4000 W=INT(MJD+9/24-4):W=W-INT(W
/7)*7
4010 DATA 日,月,火,水,木,金,土
4020 RESTORE4010
4030 FORI=0TO6:READW$(I):NEXT
4040 RETURN
4999 REM♥♥♥(MJD --> 年 月 日)♥♥♥♥♥
5000 JJ=MJD+.375:Y=INT(2.7379093
E-03*JJ +1858.878):TM=1
5010 M=1:D=0:GOSUB2000:P=MJD-(H-
9)/24
5020 DATA31,28,31,30,31,30,31,31
,30,31,30,31
5030 RESTORE5020
5040 FORI=1TO12:READA$:T(I)=VAL(
A$):NEXTI
5050 R2=INT(JJ-P)
5060 IFINT(Y/400)=Y/400THEN5090
5070 IFINT(Y/100)=Y/100THEN5100
5080 IFINT(Y/4)<>Y/4THEN5100
5090 T(2)=29
5100 R1=0
5110 FORI=1TO12:IFINT(R2-R1-T(I)
)<=0THENM=I:I=12:GOTO 5130
5120 R1=R1+T(I)
5130 NEXTI
5140 D=R2-R1:IFD=<0THEND=D+31:M=
12:Y=Y-1
5150 RETURN
5999 REM♥♥♥(せいれき --> げんごう)♥♥♥
6000 IFA=1THENYY=Y:RETURN
6010 IFA=2THENYY=Y-1925:RETURN
6020 IFA=3THENYY=Y-1911:RETURN
6030 IFA=4THENYY=Y-1867:RETURN
6999 REM♥♥♥(月 の ほうい)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
7000 DATAちへいせん の した,にし の そら,なんせい
 の そら,みなみ の そら,なんとう の そら,ひがし の
そら
7010 RESTORE7000
7020 FORI=1TO6:READF$(I):NEXT
7030 F=R*360-H*15-30
7040 IFF<0THENF=F+360:GOTO 7040
7050 H$(1)="    した の ほう":H$(2)="
  うえ の ほう":H$(3)=""
7060 Q=2:IFF<45ORF>225THENE=1:Q=
3:RETURN
7070 IFF>=45ANDF<70THENE=2:Q=1:R
ETURN
7080 IFF>=70ANDF<115THENE=3:RETU
RN
7090 IFF>=115ANDF<155THENE=4:RET
URN
```

★影さんの耳はロバの耳，Dr.の口はＣＲＴのくち～！（兵庫県高砂市・**片山聖紀14才**）……【**Dr.D**：ワシはさっぱりわからん！ベーマガの読者はひょっとして○○とちゃうのかとも思ったりして。どないなってんのや？】



FX-702P用

十二支早分かり表

岡田　武士

使いかた

[F1][P0]と押すと，まず「12ＳＨＩ　ＨＡＹＡＷＡＫＡＲＩ」と画面に表示されます。つぎに「ＭＥＩＪＩ　ＴＡＩＳＨＯ　ＳＨＯＷＡ（Ｍ，Ｔ，Ｓ）?」と表示しますので，Ｍ，Ｔ，Ｓのうちどれか一つを押してください。どれを押しても「ＮＡＮＮＥＮ　ＤＥＳＵＫＡ？」と表示してくるので，年数を入れてください。明治，大正共に０以下の数字を入れたり，明治の場合は45以上，大正の場合には15以上の数を入れたりすると，再び「ＮＡＮＮＥＮ　ＤＥＳＵＫＡ？」と表示します。

ここで例題を，東京オリンピックの年つまり昭和39年ですが，プログラムを実行すると「ＴＡＴＳＵＤＯＳＨＩ」と表示されるはずです（僕が昭和39年生まれの辰年なので，まちがいはありません）。

改造について

改造については，初歩的なプログラムなのでどの機種でも移植はきくと思います。

それから，これは『明治何年』とか表示しますが，西歴何年がどんな十二支かというプログラムにしてもよいし，西歴何年は明治何年かというものにしてもよいと思います。その際にはＰ０の60行から170行目までのＣの値を変えてください。

参考にしたもの

学研標準学習カラー百科３　日本の歴史　Ｐ284

十二支早分かり表のプログラム・リスト

```
P0: 326 STEPS
  10 WAIT 20:PRT "12
     SHI HAYAWAKARI"
  20 GSB #1
  40 B=A-1867:C=B-IN
     T (B/12)*12
  60 IF C=9;PRT "NEZ
     UMI DOSHI"
  70 IF C=10;PRT "US
     HI DOSHI"
  80 IF C=11;PRT "TO
     RA DOSHI"
  90 IF C=0;PRT "USA
     GI DOSHI"
 100 IF C=1;PRT "TAT
     SU DOSHI"
 110 IF C=2;PRT "HEB
     I DOSHI"
 120 IF C=3;PRT "UMA
      DOSHI"
 130 IF C=4;PRT "HIT
     SUJI DOSHI"
 140 IF C=5;PRT "SAR
     U DOSHI"
 150 IF C=6;PRT "TOR
     I DOSHI"
 160 IF C=7;PRT "INU
      DOSHI"
 170 IF C=8;PRT "INO
     SHISHI DOSHI"
 180 END

P1: 299 STEPS
   1 INP "MEIJI TAIS
     HO SHOWA (M/T/S
     )",D$
   2 IF D$="M" THEN
     6
   3 IF D$="T" THEN
     9
   4 IF D$="S" THEN
     12
   5 IF D$≠"M";IF D$
     ≠"T";IF D$≠"S"
     THEN 1
   6 INP "MEIJI NAN
     NEN DESUKA",E:I
     F E≤0 THEN 6
   7 IF E>45 THEN 6
   8 A=INT (E+1867):
     GOTO 15
   9 INP "TAISHO NAN
     NEN DESUKA",F:I
     F F≤0 THEN 9
  10 IF F>15 THEN 9
  11 A=INT (F+1911):
     GOTO 15
  12 INP "SHOWA NANN
     EN DESUKA",G:IF
      G≤0 THEN 12
  13 IF G>100 THEN 1
     2
  14 A=INT (1925+G):
     WAIT 10:GOTO 15
  15 RET
```


★編さん。12日に買って出したんだからもちのせてくれるよね!?（埼玉県蓮田市・吉川啓司12才）……【影：分からん。もちろんどこにのせるのだ？編：!?影：１月号でもちのプレゼントなどしたのか？編：バカ！】

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE II

定価1400円



好評発売中!!

29機種169本のパソコン・ソフトを満載

お詫び：表紙の掲載本数に誤りがありました。お詫び致します

★DELUXEIIIは41機種221本のソフトを満載し、1月上旬に発売の予定です

発売中のマイコンBASICマガジンDELUXE①は総ページ数500頁
21機種160本のソフト掲載　定価1,300円

※お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部

東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 ☎ 06-203-3361
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎ 092-431-7411

アップルユーザー待望のDOSマスター入門書

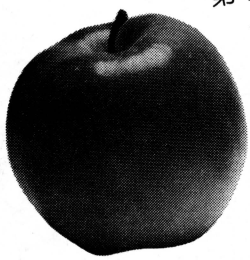
APPLE

ディスク オペレーティング システム DISK OPERATING SYSTEM 入門

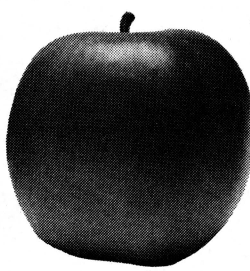
アップルユーザーが、AppleIIを自由自在に使いこなす必読書。ゲームソフトのカラー紹介やわかりやすい実践プログラム、ソフトや周辺機器の話題を掲載し、自然にアップル知識、情報を収得できます。



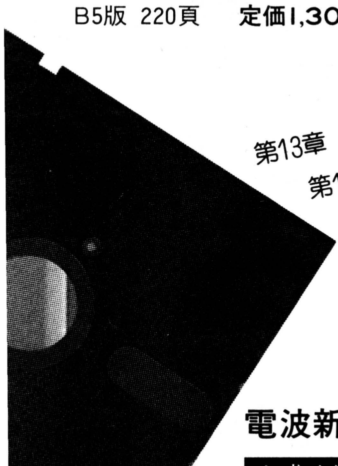
B5版 220頁 **定価1,300円**（〒250円）



第1章 APPLE DOSとは
第2章 ディスクを使う
第3章 ファイルを扱う基本的なコマンド
第4章 テキスト ファイル
第5章 シーケンシャル ファイル
第6章 ランダム アクセス ファイル
第7章 バイト指定



第8章 プログラムのデバッグ
第9章 EXECファイル(EXEC)
第10章 マシン語ファイル
第11章 プログラムの結合
第12章 スロット,ドライブ,ボリューム番号の指定



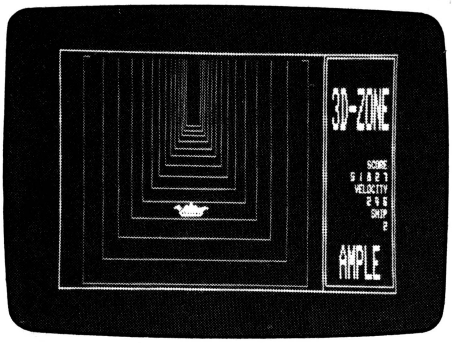
第13章 シーケンシャル ファイル管理プログラム
第14章 ランダム アクセス ファイル管理プログラム
第15章 実用プログラム
第16章 ディスケットの記録形式

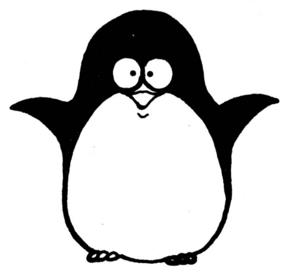


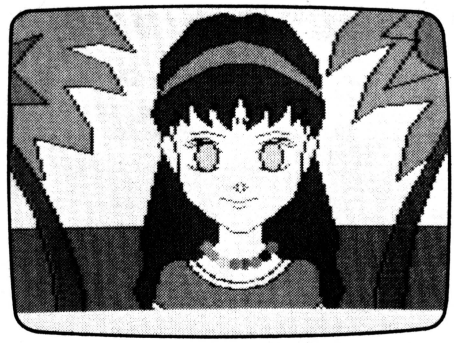
第17章 DOSの基本的な働き
第18章 DOSの内部ルーチン
第19章 ユーティリティ プログラム

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

お求めは書店で。なお弊社支局・主要マイコンショップでも取扱っております。







3Dゾーン

スピードは自由自在、来襲する敵を撃破し、
無限の空間へワープ！
あなたの部屋はコクピットに変身、
スペーストリップが楽しめる。
●富士通FM-7 定価3,500円

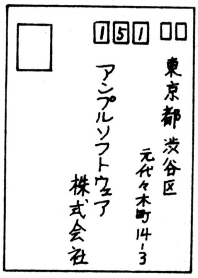
人工知能ジル

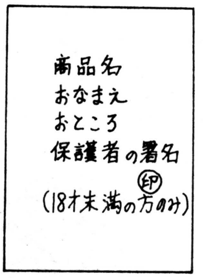
アンプルのおしゃべりソフト第1弾！
知性を持ったスーパーロボ
「ジル」ちゃんは会話が得意。
二人だけの対話をお楽しみください。
●NEC PC-6001mkII 定価3,500円

みんなー、まあ一度電話してみてよ…ねっ！

アンプルでは、商品の新しい購入方法として、〝テレフォン・オーダーシステム〟を始めましたので、ど～ぞよろしく。申し込み方法はお手軽、簡単、いい気分！ 電話一本で、すばやく君の手許に送り届けます。代金は商品到着後、一週間以内に払えばＯＫ！ 送料は、なんと無料。くわしく知りたい人は、☎03(466)3170 販売係まで。遠慮なくど～ぞ。また、ハガキでもだいじょうぶ。ハガキの書き方は、下を見てみて！

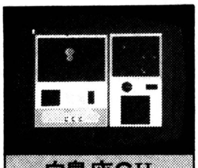






※商品の性質上、返品、お取り替えは出来ませんので御了承願います。また、18才未満の方は、御両親の承諾印をもらってお申し込み下さい。

好評発売中



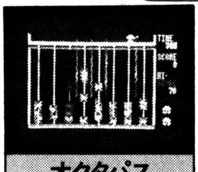
白鳥座GII

宇宙戦艦GII号がレーダーやセンサーを駆使して敵と闘うシミュレーションゲーム。
●富士通FM-7
●東芝パソピア7 定価3,500円



バイラス

ドッドコントロールによるフルグラフィックスアーケードゲーム。迫るバイラス軍団を撃破するのが、あなたの使命です。
●NEC PC6001・6001mkII 定価3,000円



オクタパス

トビウオに注意してタコを釣る面白ゲーム。
「新説・夏の陣」も同一テープに入っています。
●NEC PC8001・8001mkII・8801定価3,500円(二本組)



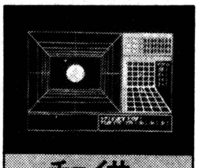
スペースシャトル

フルグラフィックスの新しいシミュレーションゲームです。リアルさと美しさ、そしてそのスリルと興奮に大満足！
●富士通FM-7 定価3,500円



マリアナ海戦

潜水艦と駆逐艦の戦闘をコンピュータシミュレーション化。
●NEC PC-8001・8001mkII・8801 ●富士通FM-7・8
●東芝パソピア7
●CASIO 定価3,500円



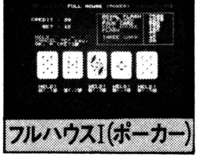
チェイサー

西暦205X年。銀河系征服を企む帝国軍のデビル・ジップが地球を襲撃。広大な宇宙を舞台に地球を防衛するシミュレーションゲーム。
●富士通FM-7・8 定価3,500円



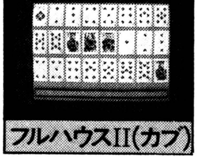
ポッピングパニック

超高速で飛びまわるボールをキャッチし、円盤に投げつける新しいウォーキー君ゲーム。
●NEC PC-8001・8001mkII・8801 定価3,500円



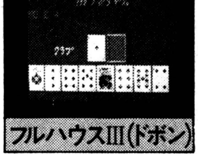
フルハウスI(ポーカー)

美しいグラフィックスのポーカーゲーム。コンピュータのポーカーフェイスに惑わされるな！
●富士通FM-7 ●NEC PC-8801 定価3,500円



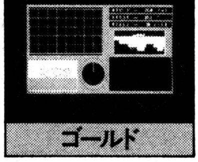
フルハウスII(カブ)

グラフィック機能を駆使したオイチョカブのゲーム。親のコンピュータに負けるな！
●富士通FM-7 ●NEC PC-8801 定価3,500円



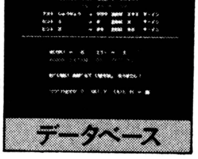
フルハウスIII(ドボン)

トランプゲームの〝ドボン〟。複雑なルールを完全プログラム化。その面白さは抜群です。
●富士通FM-7 ●NEC PC-8801 定価3,500円



ゴールド

魔のバミューダ海域で沈没した金塊輸送船を求めて、冒険の旅に出発。〈ニデコムアンプルソフト〉としてニデコから発売。
●NEC PC-8801 定価3,500円



データベース

あなたの作成したデータを100%活用しきる暗記学習用プログラム。〈ニデコムアンプルソフト〉としてニデコから発売。
●シャープMZ-700 定価3,500円

＊当社のソフトウェアは、全国のパソコンショップでお買い求めいただけます。また、現金書留でご購入の方や資料ご希望の方は、当社「MIC」係へ直接お申し込み下さい。

アンプルソフトウェアは、コンピュータと人間との接点を模索します。そしてヒューマンインターフェイスによるホームコンピュータ時代をめざし、ビジネス、ホビー、学習などあらゆる分野でクリエイトを続けています。

●ホームコンピュータ時代を創造する
AMPLE アンプルソフトウェア株式会社
〒151 東京都渋谷区元代々木町14-3 FAX03-466-3187 TEL03-466-3170(代)

資料請求券
BAマガジン

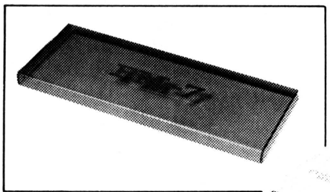
SOFTOP

あなたのパソコンを うつくしくよそおう キーボードカバー

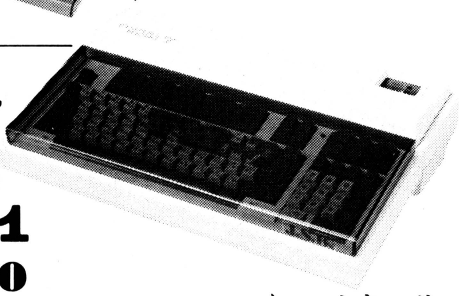
●美しくキーボードをカバーします
●デモ中に他の人の手が触れるのを ガードします
●アクリル製

★カラー★

○	無 色
●	ブラウンスモーク



富士通パソコン用



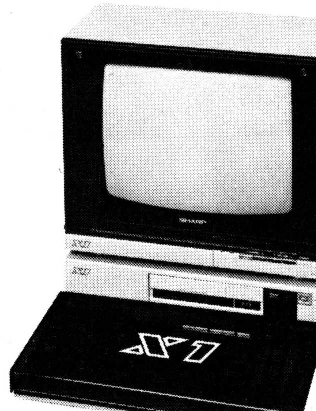
- FM-7
- FM-8
- FM-11

(各) ¥3,800

シャープ用

○● X1
○● X1-D
○ X1-C
● MZ-2200
● MZ-700

(各) ¥3,800



マイコンカバー(布製)
MZ-2000、MZ-80B用
も取扱っています。
●カラー：エンジ・紺 ¥3,000

マイコンとキーボードカバーはおともだち。

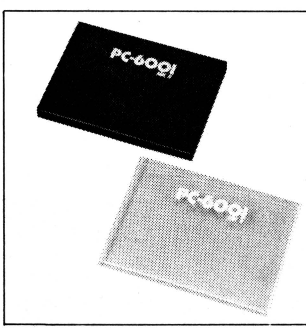
マイコン買ったらキーボードカバーも買おう

NECパソコン用

- ●PC-9801
- ○●PC-9801E
- ○●PC-9801F
- ●PC-8801
- ○●PC-8801 MK II
- ●PC-8001
- ●PC-8001 MK II
- ○●PC-6601
- ●PC-6001
- ○●PC-6001 MK II
- ○●PC-100

イニシャルプレゼント

キーボードカバーお買いあげの方にもれなくイニシャルシートをプレゼントいたします





写真は透明のカバーをかけたものです

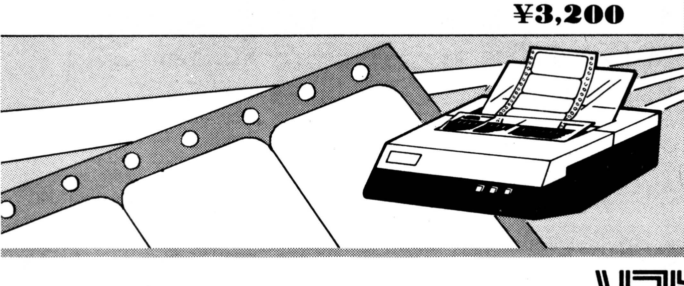
(各) ¥3,800

マイコン用

宛名 タックシール

●4インチ幅トラクタフィールド用紙 (型番 TC-10)
●1ケース・1ロール500枚入×2コ入
●シールサイズ(タテ)38mm×(ヨコ)86mm

¥3,200



キーボードカバー 12月15日新発売

MSX用

○●	ナショナル	CF2000
○●	SONY	HIT BIT HB-55
○●	富 士 通	FM-X
○●	東 芝	PASOPIA IQ HX-10D, 10S
○●	サンヨー	WAVY10

その他

●	東 芝	パソピア7
○●	セ ガ	SC-3000
○●	サンヨー	MBC-55
●	日 立	ベーシックマスターL3(M2, M5)

(各) ¥3,800

■お求めは…… (商品送料はサービスいたします)
全国パソコンショップまたは直接右記へお申し込みください。
- 現金書留でご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をはっきり書いてお送りください。
- 銀行振込みでご注文の場合は商品名、住所、氏名、電話番号をハガキまたは電話でご連絡ください。

ソフトップ

改良のため予告なしに仕様が変わることがあります。あらかじめ御了承ください。

総発売元 エイト電気株式会社
〒110 東京都台東区上野5-3-4 ☎03-831-5632(代)
振込銀行：北陸銀行 上野支店 (普)No.4032110

西日本発売元 三栄電子株式会社
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-2 ☎06-643-3833(代)
振込銀行：三和銀行 恵美須支店 (普)No.189879

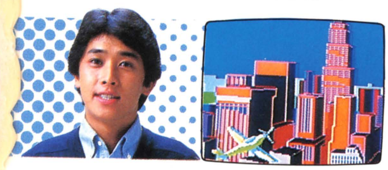
気軽に使える、多機能パソコン。



大きな文字で文書作成。
簡単操作の漢字ワープロ。



家計簿、献立、カロリー計算。
健康管理も、これで安心。



初心者からマニアまで、
システム拡張ができる、
内容豊富な本格パソコン。



英会話レッスン、音楽づくり、
グラフィックも、これで安心。



よく遊び、よく学ぶ。
豊富なソフトが先生です。



エレクトロニクス人材募集
お問い
合わせは
人事部第2課へ
☎03(842)5151

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

●本体標準価格 ¥59,800

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかも、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

株式会社バンダイH.E.D.事業部
東京都港区六本木5-16-3インペリアル六本木アネックス6F 〒106 TEL(03)582-9180(直)

BANDAI

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741
■RX-78取扱代理店●北海道地区／㈱コンピューターランド北海道☎(011)222-1088●東北地区／明和電器産業㈱☎(0222)94-3221●関東・甲信越地区／㈱ニデコ☎(03)253-0761
●中部地区／大江㈱☎(052)851-7251●近畿・四国地区／近畿システムサービス㈱☎(06)644-6611●中国・九州地区／㈱ダイリン☎(06)967-6331



品質を大切にする〈技術の日立〉
HITACHI
初恋。
H1
エッチ・ワン
日立のパーソナルコンピュータ〈H1〉は、あの話題のMSX仕様のパソコン。学習やゲームはもちろん、ホームユースのソフトまで、MSX仕様のソフトが幅広く利用できるのです。さらに、日立ならではの魅力を満載した〈H1〉。いま、街角で若者たちの熱い視線を浴びています。
●市販のROMカートリッジ（MSX仕様）ソフトが使えます。
●サウンドプレイとライングラフィックスのオリジナルソフト内蔵。
●コンパクトなボディにラジカセ感覚のキャリングハンドル装備。
●コードをつなぐだけで家庭用テレビが使える、RFコンバーター標準装備。
MSX
日立パーソナルコンピュータ
H1
●本体 MB-H1 ¥62,800
●14形カラーテレビC14-B20
(アンテナ・工事費別) ¥66,800
MSX このMSXパーソナルコンピュータは、
MSX のマークがついているROMカートリッジ
およびカセットが使用できます。
MSX マークは
マイクロソフト社の商標です。
HINT
くらしを豊かに…
日立新技術
生活と技術をむすぶ
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111
資料請求券
B-1
●カタログのご請求は、資料請求券をハガキに貼り、
〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル
日立家電販売(株)・宣伝部パソコン係へ。
HUMANICATION